Vol.171·172

春节合刊三重冲击！2006业界大盘点+游戏大年鉴+120分钟DVD！

游戏机实用技术

TV GAME



2007. 3AB 定价：RMB19.6
ISSN 1008-0600
05>
9 771008 060006

2007 春节 合刊DVD
Gamehalo

盘点2006游戏界·影像版

十大游戏/十大金曲/最佳视觉
最佳CG动画/最佳剧本
热血最强两连发+潜龙谍影掌上行动 精彩剧情欣赏

本期赠品
Gamehalo 2007春节合刊DVD
龙影衍精美海报
城寨风彩电子彩票

www.plumbook



www.plumbook.cn



www.plumbook.cn

游戏机实用技术 TV GAME
总第171-172期 TV GAME半月刊
2007年3月AB

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

3AB
COVER STAFF
封面画师: 陈杰
设计总监／封面设计:Jason



CONTENTS
Part 1

盘点2006

P.6 2006年度业界大势评析
P.10 2006年度十大系列
P.22 2006年度游戏颁奖典礼
P.28 2006年度编辑部大盘点
P.32 游戏大年鉴
P.80 2006全球游戏市场大盘点
P.86 2006日本销量TOP100

特快专递
世界树迷宫 ---------- 116
三国志大战DS ---------- 119
失落神殿 魔窟的皇帝 ---------- 122

游戏立方
多边共享区 ---------- 124
问题小卖部 ---------- 128
邪魔院 ---------- 130
漏网之娱 ---------- 131
掌机市场扫描 ---------- 132
秘密花园 ---------- 136

小说回廊
荒野兵器5 ---------- 176

P.208 UCG 2006年度游戏索引

游戏情报站 ---------- 91 - 95

前线狙击
最终幻想 XIII ---------- 98
最终幻想 Versus XIII ---------- 101
火焰之纹章 晓之女神 ---------- 104

研究中心
召唤之夜4 ---------- 170
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker ---------- 174

攻略透解







游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

光明力量 EXA ① SEGA ② A・RPG ③
PS2 ④ シャイニング・フォース イクサ ⑤ 日版 ⑥
2007年1月18日 ⑦ 1人 ⑧ 6980日元 ⑨
无对应周边 ⑩ ⑪ 对应玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

GAMESON TRADING CO.
新机地机迷会
www.e-gtco.com

新机地 HDTV GAME

引领游戏玩乐新年代

新世代のHDTV游戏专门店

PLAYSTATION 3　XBOX 360　PSP PlayStation Portable　Wii　NINTENDO DS





体验游戏　精彩无限



百万元打造

顶级豪华

上海 · 北京 · 深圳

新世代HDTV游戏体验店

次世代HDTV高清游戏专门店

- 全国首创惟一一家次世代HD TV GAME特色游戏专门店。
- 陈列全系列次世代游戏主机，包括PS3、Xbox360、Wii、PSP、PS2、NDSL以及游戏配件等，海量选购。
- 顶级豪华的设备，52寸夏普G7（1080p）高清显像。
- BOSE5.1声道音响，效果绝对震撼，提供次世代主机试玩体验。

超越玩乐无限可能的PS3世界；标榜体感游戏，亲子同乐的革命性主机Wii；让你充分体验网络的精彩的Xbox360主机；新机地首创中国第一家次世代HD TV GAME游戏专门店。您心仪的次世代主机有多强悍？快到新机地北京、上海、深圳次世代HD TV GAME体验中心试玩就知道了。

北京e世界旗舰店
地址：北京市海淀区中关村大街11号中关村e世界数码广场西座地下一层A032－A033
电话：010－62682804

北京海龙店
地址：北京市海淀区中关村海龙大厦六层Y605C
电话：010-51195187

上海旗舰店
地址：上海市静安区南京西路1856号2F12号
电话：021-51501390

上海体验店
地址：上海市静安区南京西路1856号动漫城2层
电话：021-51501390

深圳东门体验店
地址：深圳市罗湖区新园路西华宫1楼G10号
电话：0755-25192481；0755-82251624

深圳旗舰店
地址：深圳市罗湖区解放路西华宫3楼207A1
电话：0755-82286364；0755-25198828

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机 TV GAME 实用技术

CONTENTS
Part 2

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总 顾 问：李子奇
社长/总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓 杨 晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：尚朝友
广告总监：刘 方
编 委：陈 华 黄毅华 茹浩湖 冯 键 罗质彬 李 湍 章佳俊

主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市张家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8459190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
发行总代理：北京全孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组 版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印 刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年3月1日
定 价：人民币19.60元

游戏索引
本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS
词汇益智游戏 文字大辞典DS 107
怪盗瓦里奥 七面人 113
陆行鸟与魔法绘本 131
三国志大战DS 113 119
世界树迷宫 113 116
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 174
拯救德尔托拉 109
转转小公主 闪耀玩偶 · 冰晶天使 107

NGC
生化危机4 光盘

PS2
.hack//G.U. Vol.3 漫步之速 112 160
巴洛克 107
光明力量EXA 112 138
鬼泣3特别版 光盘
荒野兵器5 176
龙影符 112 150
生化危机4 光盘
新牧场物语 完美无瑕人生 109
樱兰高校公关部 108
银河游侠 导演剪辑版 110
幽游白书 死斗！暗黑武斗会120% 186
战神2 110
召唤之夜4 170

PS3
高达无双 109
怪物王国：未知领域 106
剑刃风暴 百年战争 108
最终幻想 XIII 98
最终幻想 Versus XIII 101

PSP
潜龙谍影 掌上行动 光盘
失落神殿 魔窟的皇帝 113 122
最终幻想 111
最终幻想 II 111
最终幻想战略版 狮子战争 111
圣女贞德 115

Wii
SD高达 极速铁锤 186
超级猴球 香蕉闪电战 光盘
火焰之纹章 晓之女神 104
雷曼 疯兔危机 131
名侦探柯南 追忆的幻想 106
手舞足蹈 瓦里奥制造 186

X360
超级机器人大战XO 114 186
绝对炙热 无限 108
偶像大师 112
失落的星球 极点危机 186
吸血鬼之雨 113

收 藏 者：

收藏日期：

固定栏目

排 行 榜	检阅游戏销售的实际成绩	96
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	106
黄 金 眼	最近发售游戏的多视角评价	112
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	186
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏	187
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	188
自 由 谈	让读者玩友在此畅所欲言	190
新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	195
读编往来	读者与编辑的轻松交流	196
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	200
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	202
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	204
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	206
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	207

2007 春节 合刊DVD

Gamehall 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！



盘点2006游戏界 影像版
2006年度视觉大奖
2006年度剧本大奖
2006年度CG大奖
2006年度艺术成就大奖
2006年度十大游戏
2006年度十大金曲

热血最强
猴球闪电战补完计划
《鬼泣3特别版》最速精选

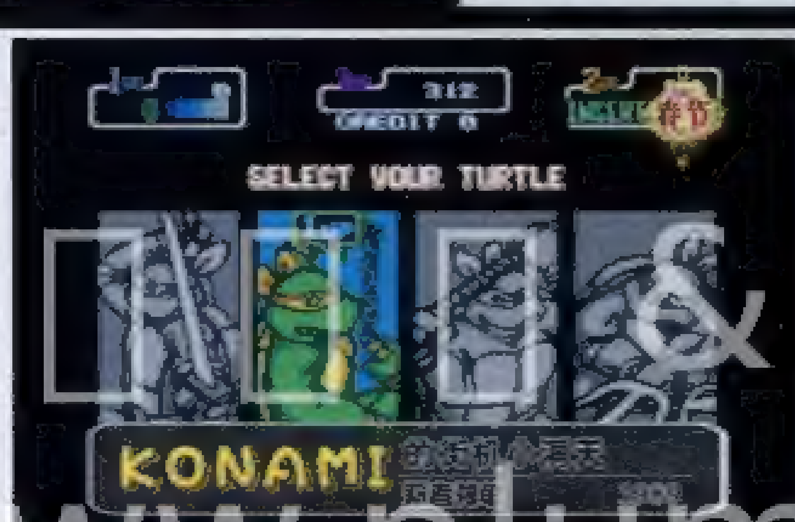
《游戏光环DVD》第22辑
《生化危机4》全程最速预览影像
《潜龙谍影 掌上行动》
精彩剧情欣赏
街机名作博物馆 第六集
Konami的街机小洞天

电影前线
UCG 2007年辞旧迎新联欢会
Ending Song











3DM-SMV
www.plumbook.cn

盘点2006

2006，历史又重新回到了群雄逐鹿的乱世。

显而易见，在次世代三大主机均已问世的现在，与其说这是百家争鸣或文艺复兴的重现，不如形容成充满杀戮味道的修罗场更为恰当。PS家族的领军帅旗早已在飓风之中被撕扯得残破不堪，而老当益壮的任天堂与金融大鳄微软则趁机呼啸而起，前者以NDSL及其软件的疯狂销量成为了让印钞机都自叹弗如的魔术师，而后者则以一批真正意义上的次世代大作再次缩短了虚拟影像与真实世界之间的距离。很显然，次世代战争的几方势力从没有像今天这样如此势均力敌。

十年了，PS家族一统天下的局面终于被彻底打破，现在人们看到的，是三位站在同一起跑线上的赫耳托斯。剑拔弩张的气氛笼罩了整个2006年，坐在观众席上的我们已然看见，现世代的战争已经彻底进入毫无半点悬念可言的末期，而次世代之战却愈加显得扑朔迷离——2006年的一切：新闻事件、游戏大作，巨头宣言、第三方动向……无数波澜正在将这出舞台剧推向未知的下一幕。本幕高潮已尽，帷幕即将落下。

现在，结幕辞开始。

统筹 D·S&多边形　制作 UCG全体编辑　美编 一刀&菲菲&NINA　插画 星仔

2006年度业界大势评析 第6页
2006年度十大系列 第10页
2006年度游戏颁奖典礼 第22页
2006年度编辑部大盘点 第28页
2006游戏大年鉴 第32页
2006全球游戏市场大盘点 第80页
2006日本游戏销量TOP100 第86页

＆3DM-SMV
www.plumbook.cn

在世界之树的顶上，诸神国度的金冠鸡不断长鸣，预兆着善恶决战的来临。

来自三层空间、九大世界的善恶诸神们正往诸神国度迅速集结。

天界守卫者海姆道尔取出秘藏于世界之树中的神奇号角，召集诸神和英雄，向诸神国度吹响了最后的警报。

诸神的军队迅速拿起武器，冲出英灵殿，他们在旷野中布好阵势，战嚎声震天动地。

决战前夕，战神奥丁只身前往命运井，只见命运三女神脸罩薄纱，颓然坐在凋零的世界之树旁。

劫火终将烧毁旧世界，诸神之黄昏即将来临……

诸神之黄昏

文 Lancer

游戏业的决战与新生

业界大势

2006年的游戏业一片风光大好，在这样一个欣欣向荣而又喜气洋洋的时期，用“诸神之黄昏”这么悲壮的标题统括2006实在有点煞风景。笔者一直很喜欢北欧神话的悲怆情怀，那挥之不去的末世情结有着撼动心灵的力量。不过被称为“诸神之黄昏”的末日劫难也并非令人绝望的终极毁灭，当世界之树被火海吞噬，残存的神找到了宇宙极南之端一片新的蓝天，他们脚下的大海涌出了新的土地，新的世界就此诞生。有黄昏就有黎明，“诸神之黄昏”是旧世界的结束，也是新世界的开始。

2006年末，掌机之战尘埃落定，而三大次世代主机也悉数到齐，最终决战拉开帷幕。商战与战争的不同之处在于：战争带来毁灭，而商战带来进步，竞争越激烈，市场越活跃。2006年在索尼、微软和任天堂的全面开战中走向辉煌的顶点，这场战争以任天堂一马当先、微软稳步发展和索尼的沉沦谷底结束了第一回合。未来的变数还有很多，笑的最早不一定能笑到最后，但无论如何，游戏业新格局的形成已成必然。

第1战 PSP VS NDS

神族之间的战争

> 天地间的第一场战争爆发
> 是奥丁在挥动他的长矛
> 狂暴的华纳神族
> 掀起了一场动天陷地的战斗
>
> ——《西比尔预言书》

2005年9月，霍华德·斯特林格报以厚望的中期企业策略“Project Nippon”付诸实施，斯特林格的回春妙手在病入膏肓的索尼身上发挥了神奇的魔力。在其后的半年时间里，索尼的股价在一系列改革措施的推动下迅速攀升，从3700日元的最低点上涨到突破6000日元；2006年5月之前的索尼可谓春风得意，1月份的季度财报以喜人的业绩再度吸引投资者们买入索尼股票，索尼的复兴似乎指日可待。不过在这大好的形势之中，一丝隐隐的困惑在人们的心中挥之不去：原定2006年春季全面展开的PS3和蓝光计划仍然没有动静，2月份在宁静之中悄然流逝，索尼曾承诺发布的PS3最终详情并没有公开。

2006年3月15日，迟到了一个月的“PS商业简报会”终于召开，索尼不出所料地公布了PS3将延期至秋季的消息，只是在公布这则消息时，久多良木健的脸上分明挂着坦然的笑容——PS3并不是这场会议的焦点，PSP才是久多良木健重点宣传的对象。久多良木健说：“2005年PSP的销售额超过了X360和NDS的总合”，PSP上市不到一年半，全球出货量即突破1500万，速度上超过了PS和PS2。索尼试图用数据告诉人们，在掌机市场上与任天堂的初次交锋中，PSP已经拔得头筹。

任天堂的主机有着明显的排他性，在其主机上推出的第三方游戏很难获得高销量，这一点在任天堂的掌机上表现得尤其明显，GB上的百万大作共56款，而第三方的游戏仅10款。FC和SFC时代任天堂的一强皆弱，以及N64时代之后任天堂被第三方孤立的局面，使得任天堂在长期相对独立的发展过程中形成了较为单一的市场结构，任天堂的主机用户群大多是明显倾向于任天堂作品的玩家，因此不少第三方对任天堂的主机存在近乎本能的抗拒心理。掌机市场一直是任天堂一家独霸的局面，第三方没有选择的余地，而当PSP出现时，在家用机领域长期支持索尼的第三方群情激昂，纷纷宣誓效忠，在跨平台风气较盛的欧美表现得尤其明显。在美国至今仍未有任何一款第三方的NDS游戏销量超过40万套，而销量突破40万套的第三方PSP游戏已经有7款，其中还包括一款北美销量141万、全球销量349万套的《横行霸道：自由城故事》；全球销量超过100万套的第三方NDS游戏仅3款，而PSP有6款。PSP的出现为第三方带来了巨大的商机。

有第三方全力撑腰的索尼信心十足，



www.plumbook.cn

PSP计划进行得不紧不慢，《GT赛车》等大作长期隐忍不发，降价计划更是毫无动静。欧美的市场调查机构也大多对PSP的前景较为看好，IDC预测PSP将于2006年内出货1308万台，而NDS为912万台；SIG预测PSP在2006年内可实现2500万台的累计出货量，而NDS为2200万台；就在PSP形势大好，久多良木健信心膨胀之时，局势正发生着悄然的逆转。NDS在日本的发展势头近乎完全失控，“触摸世纪”的烈焰有向美国蔓延的趋势……

2006年7月，索尼首席财务官大根田伸行在第一财季结算报告会中承认：“PSP经营情况比预想中糟糕，在日本与NDS的竞争中已陷入苦战！”当时SCE发表数据宣称PSP全球出货量已经突破2000万台，这原本是一个值得庆贺的数字，但索尼对此却相当低调，原因是2000万台的出货量中有500万为库存。该季度SCE销售额仅为1225亿日元，同比降低29.1%，而净亏损则增加了4.5倍，高达268亿日元。

短短几个月时间，PSP与NDS的竞争局势出现全球大逆转，游戏业的传统淡季成为非传统的任天堂突围的契机。任天堂分别于2005年4月和2006年5月开始在日本和美国展开“触摸世纪”宣传计划，将各种能体现NDS特性的游戏划归到同一品牌之下，以最高规格的宣传攻势激活了春夏之交的传统淡季。NDS和“触摸世纪”针对的是新消费群体，因此可以较好地避免以往游戏业的季度性影响，并且在对手尽皆疲



■NDSL的发售成为NDS在全球范围内压倒PSP的里程碑。

软的情况下成为市场的巨大亮点，从而造成压倒性的声势，由此形成的社会效应令NDS获得了空前的动力，有关NDS“独特趣味性”的话题在社会大众间如病毒般孳生蔓延。到了秋季游戏市场回暖，PSP欲图发力之时已为时晚矣。2005年9月宇多田光在电视广告中与NDS“第一次亲密接触”，任天堂用500亿日元堆积起来的社会效应随之达到顶点，嗅到业界风向转移的第三方们也开始暗自调整下一步的战略部署。

比起日本，撬动欧美市场的战略难度更高。任天堂主机的排他性效应以及NDS的规格劣势在欧美表现得非常突出，大多数欧美游戏厂商将NDS开发项目与GBA划归到一起，而PSP的项目则是与家用机放在同一级别，无论是投资规模还是重视程度，NDS游戏都远不及PSP。2005年索尼依靠第三方的群狼战术力压任天堂，PSP在美国的月销量一度达到NDS的5倍。此外，“触摸世纪”系列游戏在欧美的实施难度较大。《锻炼大脑的成人DS练习》等游戏的成功有赖于日本的“全民炼脑热”，其大背景是日本政府投入2万亿日元的“脑科学时代计划”，作为该计划的带头人之一，川岛隆太教授是2005年日本曝光率最高的专家之一，对于游戏销量有相当大的促进作用。而在欧美，此类游戏毫无社会基础，需要完全依靠任天堂的营销实力，因此任天堂为打开欧美市场而准备了一张新的王牌。

苹果首席设计师Jonathan Ive说：“我们对犯错而感到激动，因为那意味着发现了新东西。”苹果的成功在于设计的创新，不断推陈出新的设计让苹果永远时髦，这一点对于掌上设备尤其重要。与苹果和索尼相比，任天堂的设计粗糙得像工厂里的半成品——从某种意义上说任天堂掌机的第一款型号确实是半成品，但这同时也为随后的设计创新留下了巨大的发挥空间，任天堂的掌机至少要经历两次进化才能成为真正的成品，每一次设计进化都会让任天堂享受销量的飞跃。与往年相比，NDSL的到来早了一些，因此设计上的跳跃性小了许多，不过任天堂必须要赶在2006上半年推出NDSL，因为这是掐住索尼命门的最佳时机。

2006年5月，NDSL与“触摸世纪”系列游戏静悄悄地出现在任天堂的E3展区，很不起眼地夹在Wii和PS3的试玩区之间，任天堂的全面反扑在人们对PS3和Wii的强烈关注之中不动声色地开展。5～6月份期间，“触摸世纪”、《新超级马里奥兄弟》和NDSL陆续抵美，当PSP的月销量仍在18万台左右徘徊时，NDS的月销量从16万飙升至66万，NDS在北美大陆漂亮地打响了翻身战。

如果不是PS3这座大山压顶，索尼或许可以通过降价明刀明枪地来一场保卫战，并调动其全球数一数二的工业设计团队为玩家带来更为性感诱人的新版PSP，但PS3面临的空前危机消耗了SCE的绝大多数资源，这个利润额曾经达到索尼集团68%的部门正在成为最大的贫困户，在PS3站稳脚跟之前，索尼只能眼睁睁地看着NDS蚕食PSP的市场份额。对此，支持PSP的第三方也只能干着急，EA首席运营官大卫·佳德纳曾于2006年夏季公开宣称：PSP再不降价我们将把战略重心转向NDS！对此局面，没有人比久多良木健更为心急，但还有令他更为焦急的事——蓝光二极管良品率极低，PS3产量严重不足，SCE正面临有史以来最大的危机。

第2战 PS3 VS X360

托尔和巨人的决斗

> 当山羊的有力步伐
> 拖曳起辉煌的战车
> 它们的亚萨神主人
> 驰往与伦格奈尔的决斗
>
> ——《埃达经》

斯特林格没有想到，PS3开局的艰难超出了他最糟糕的预期。PS3发售后的一次电视访谈中，斯特林格对着记者连说了三遍：“形势艰难”。但这位曾采访过阿拉法特、曾在黎巴嫩南部跟踪采访游击队、曾险些被手榴弹炸死的威尔士人充满了奋斗的激情。对于PS3的危机，斯特林格说：“如果你爱索尼，就为它战斗到底……战斗！战斗！战斗！”

2006年下半年的索尼晦气不断，先是所谓“电池门”事件，紧接着便是PS3二度延期、出货量骤减，随着SCE将造成2000亿日元亏损、索尼集团财年利润预计将从1300亿日元降低到500亿日元等一系列不利消息的发布，好不容易攀升到6000日元的索尼股价再度大幅震荡下滑。对于PS3的二度延期，笑得最欢的显然是微软。9月末在巴塞罗那举办的X06中，彼得·摩尔动不动就拿PS3开涮：“欧版《战争机器》的发售日与美版只差5天，不是5个月哦！”

X06是一场完全针对PS3而召开的个展，微软充分利用了欧洲玩家对PS3屡次延期，以及被视为“二等公民”的强烈愤怒之情，屡屡强调X360全球首发的丰功伟绩，以及X360游戏全球档期一致的难得之处。而在该展会中公布的外接HD–DVD光驱发售计划、1080p软件升级、X360版《刺客信条》等无一不是冲着PS3的所谓“独家”。

对于咄咄逼人的微软，斯特林格曾在《华尔街时报》的采访中倒打一耙：“比尔·盖茨真是聪明绝顶，推销能力举世无双，他说Vista延期时仿佛天经地义，然后就来奚落我们PS3的跳票。”不过嘴硬归嘴硬，无论是斯特林格还是久多良木健都对PS3的制造问题心急如焚，斯特林格着急的是没法向蓝光联盟的兄弟姐妹们交待，而久多良木健担忧的是被Wii和X360抢了先机今后恐难翻身。微软虽然没能拿出《光环3》狙击PS3，但《战争机器》已经发挥了几乎相当的威力，并且在微软从来不愿服输的技术实力方面证明了X360的性能。在PS3的


■《战争机器》已成为第一款三白金级次世代游戏。

严重缺货中，微软用《战争机器》告诉玩家：不要等PS3了，价格更低的X360会提供更好的画面！

如果不是PS3的制造问题，微软或许没法顺利实现2007年内全球出货1000万的目标。在欧美PS3与X360之间存在显而易见的替代效应，微软一直努力为X360争取与PS3相同的第三方游戏阵容，彼得·摩尔全权打理X360业务之后更是加强了对PS阵营的挖角行动，凡PS3独占的游戏，微软都有兴趣插上一脚，而第三方日益深入的跨平台战略为微软的挖角行动提供了便利。当摩尔于2006年E3展宣布《GTA4》将在第一时间内推出X360版时，微软基本上完成了对美国第三方的笼络工作。在游戏阵容方面，X360至少对于美国玩家已经有足够的吸引力。但，X360的实际销售情况仍然远低于分析家的预期，摩根证券分析家迈克尔·派屈特说：“微软能做的都做了，游戏很出色，Xbox LIVE很惊人，主机也不是很贵。可人们就是不买。”

微软宣布截至2006年底微软的全球出货量为1040万台，但根据市场调查机构统计，其实际销量为850万台左右。2007年1月25日，微软首席财务官克里斯·里德尔将截至2007年6月末的X360全球出货目标从1300～1500万台下调到1200万台，并承认1040万台的X360出货量中有相当大一部分为库存。也就是说，微软很可能是为了实现诺言而在市场需求量不足的情况下强

3DM SMV
www.plumbook.cn



■免费供应的《GT赛车HD 概念版》体现了索尼对PS3网络服务的重视。

行加大出货量。派屈特原本估计在PS3缺货的情况下，X360在10～12月份期间可于美国卖出270万台以上，而实际数据仅仅是勉强迈过200万。

X360上市至今仅一年多的时间，而全球销量突破100万套的游戏已经有8款，软件销量如此出色，为何硬件销售仍然不见起色？高清电视的普及度是一个重要原因。目前X360的用户群以铁杆玩家为主，他们大多配备了高清电视，但高清电视目前在美国家庭的普及度不到30%，高清电视的普及度已经成为次世代发展进程的最大瓶颈之一，这一瓶颈在一定程度上间接促进了掌机市场的蓬勃发展，因为有越来越多观望次世代的玩家们选择了掌机。而PS2的生命周期也将因此得到延长，2006年，PS2在美国的销量超过了PS3和X360的总合。

高清电视与次世代游戏机之间存在着"鸡生蛋、蛋生鸡"的关系，高清电视的普及有助于游戏机销量的提升，而支持1080p的游戏机必然会提高人们的高清电视购买欲望，用Bravia撑起半边天的索尼希望通过二者的互相促进盘活其HD时代的全局战略，但这场高清革命的问题就在于其开局异常艰难。PS3计划从筹备到完成共花了6年，而最终摆在玩家面前的仍然是一台内容严重不足的空壳。《时代》毫不客气地将PS3斥为"2006年度最大失败之一"，认为索尼"让自己退步"堪称2006年游戏业的最大事件。如果PS3采用的是与X360相似的硬件设计方向，采用低成本的DVD-ROM和成熟的硬件架构，几乎将毫无疑问地像当初的PS2一样取得首发的完胜。PS3的技术过于前卫，规格迟迟无法敲定，令第三方厂商极为头疼，首批PS3游戏多为赶工之作，PS3的硬件优势无法得以发挥。另一方面，由于PS3首发数量太低，第三方出于游戏销量考虑，纷纷将重头作品的发售时间推后，被暂时中止开发的PS3游戏不在少数。而在整个产业HD环境不够成熟，能够发挥HD优势的游戏太少的情况下，玩家采取观望态度理所当然。

不过在次世代的另外一个战场上，X360和PS3都取得了不错的战绩。作为"LIVE计划"的重要环节，Xbox LIVE的成功让盖茨大为欣慰。目前Xbox LIVE付费会员数量已经突破500万，Xbox LIVE卖场下载量超过1亿次，为第三方创造了可观的营收。2006年5月，盖茨为了宣传"Live Anywhere"第一次出现在E3展前发布会中，这个将PC、游戏机和手机娱乐联成一体的网络计划重要性甚至超过了X360本身，X360只不过是该计划的一个载体。微软试图通过"LIVE"建造一个网络化的全球超级大社区，渗透到生活、娱乐、资讯等方方面面。总投资额达20亿美元的Xbox LIVE已经成功地在家用机玩家中建造了一个巨大的社区，并且正在以前所未有的速度推动电子游戏业的网络文化。

比起基础雄厚的Xbox LIVE，索尼的"PLAYSTATION Network"显得低调而仓促，其服务详情直到PS3发售前一个月才正式确定、初期的付费方式仅有信用卡一种、无法后台下载……如此之多的缺陷很难让人相信这是一个从PS2时代初期就已经开始策划的网络服务。不过在内容供应上索尼尽显大厂风范，免费提供的服务功能比Xbox LIVE更多，初期提供下载的游戏就包括《铁拳5 暗之复苏》、PS版《生化危机》和《铁拳2》，甚至还有免费提供的《GT赛车HD 概念版》，比起搞个《光环3》公测还要捆绑推销《除暴特警》的微软，厚道的索尼可谓人穷志不穷。当然，这些赐予玩家的恩惠可能只是索尼网络计划的开张大酬宾，《GT赛车HD 概念版》三周内美日两地下载量突破30万，对PS3网络服务的推动作用十分明显。

甚至对网络的反应似乎十分迟钝的任天堂也在积极备战。2006年9月14日，岩田聪在英国Wii发布会中说："任天堂对于开拓新市场已经走出了四步，今天将走出第五步——这就是Wii频道！"

第3战 PS3 VS Wii

雷加鲁克的降临

> 这是堕落的时代，罪恶到处孳生
> 刀剑在飞舞，盾牌被击碎
> 这是风的时代，狼的时代
> 直到世界毁灭，人人互不相顾
> ——《西比尔预言书》

当FC成为覆盖日本三分之一家庭的娱乐设备，山内溥说："我们准备让FC成为覆盖全日本的通信终端，建造一个人们难以想像的巨大网络，让人们通过该网络接触数之不尽的信息。"任天堂曾与日本各大银行、证券公司、快餐连锁店等合作，在美国更是找到了AT&T等电信业大鳄，他们相信可以在一年内争取1000万注册用户。一位分析家得知消息后如此戏谑："以后当你看谁不顺眼时，可以通过这套网络找到杀手，在网上谈好价码，他会帮你取走那家伙的狗头！"

FC网络的最终用户只有预想的百分之一，其后任天堂曾零零碎碎地尝试过一些网络计划，但从未获得过成功。任天堂在人们眼中仍然是玩具公司的形象，与网络毫不沾边。当Wii公布时，人们惊叹于它的动作感应功能，却对任天堂卖命宣传的WiiConnect24视若无睹。比起盖茨和久多良木健为人们描述的网络化未来，WiiConnect24的概念简单得多：24小时在线、下载更新提醒、新闻/天气预报、经典游戏下载……横看竖看都没什么了不得的内容，任天堂似乎只是赶赶网络的时髦，搞点网络化的小花样应应景。而当"Wii频道"公布时，我们应当注意到在网络方面常有小动作的任天堂早已为自己的未来留下后着。

"Wii频道"的概念在于将网络时代的数字化娱乐和资讯以电视频道的方式直观地呈现给用户，网络内容在"Wii频道"中占据了最大的比例，将其作为Wii的主界面，体现了任天堂对网络的重视。实际上在Wii的硬件设计中也对网络功能呵护备至。宫本茂曾经透露，Wii最初的定价目标是100美元，成本提升的主要原因是为WiiConnect24而添加了多个部件，例如三星的512MB NAND闪存。岩田聪表示，任天堂的目标是让Wii成为与电视机一样普及的产品，而"Wii频道"就是其新形态的"电视节目"，游戏只不过是其中的一个"频道"，这种构想与微软和索尼殊途同归，不同之处在于Wii更具家庭化亲和力。正如宫本茂所说，Wii是一部为妈妈们设计的主机，WiiConnect24可以说是为家庭主妇准备的网络服务，简单、实用、易普及。

"简单"已经构成任天堂发展的主旋律，岩田聪深信越简单的娱乐内容越容易普及，NDS的成功为游戏业带来了一场简约风暴，用几个简单的算术软件轻松击败了投资额动辄上千万美元的1080p次世代大作，开创这一风潮的任天堂被痛心疾首的传统玩家们怒斥为"业界毒瘤"，但这颗"毒瘤"让游戏业享受了实实在在的成长，让全球各地的游戏市场规模在2006年创下了历史新高。

在与硬件规格最高的PS3的竞争中，以"简单"为前提而设计的Wii已经赢得开场。目前Wii的全球出货量超过400万，而PS3仅为200万。"新鲜感"是任天堂用于吸引新玩家的家传秘宝，从FC时代之前的"超级怪手"、"爱情测试器"，到掌机时代后的"Virtua Boy"和NDS，任天堂像家玩具公司般保持着旺盛的创造力。任天堂的创造力在Wii的身上得到了一次升华。动作感应为Wii带来了无穷的可能性，它的新鲜魅力在E3展漫漫5小时的排队时间中得到了证明。而在同一个展馆里，同样采用了动作感应技术的"六轴"手柄惨遭唾弃。



SCE刚成立时，久多良木健等创始人的头等大事就是研究任天堂模式，SCE破旧立新的地方不少，但借鉴任天堂的地方更多。宫本茂说："我们已经习惯了被模仿，并为此感到开心。"从权利金模式到手柄的类比摇杆和振动功能，索尼的模仿将任天堂的创意发扬光大，但DualShock手柄得了艾美奖，"六轴"却成了画虎不成反类犬的最佳诠释。客观地说，索尼在操作方式上的探索不比任天堂少，EyeToy的概念令人钦佩，但索尼缺乏对其进行深度挖掘和推广的勇气和魄力，"六轴"这个四不象的手柄就形象地反映了索尼试图突破却又深受传统约束的矛盾心理。

"六轴"反映的另外一个事实是PS3计划的仓促。从主机的制造、软件开发、网络服务到系统固件和"六轴"手柄，PS3的一切都像是匆忙完成的β版。"技术的索尼"没理由连区区振动技术都无法搞定，"后台下载"对于有着一颗"CELL宽带引擎"主CPU的PS3更谈不上是什么技术难题。这些问题的出现归根结底是为了要赶在2006年内推出PS3。

www.plumbook.cn



索尼在2001年初就已经公布了CELL计划，当时PS3就已经开始进行初期筹划，将近6年的时间对于任何一部主机都是足够充裕的，PS3计划仓促的真正原因是一系列意外事件打乱了索尼的阵脚。2005年的久多良木健总是春风满面，在各种场合十分不屑地将X360称为“Xbox1.5”。用顶级设备打造的“PS3影院”在全球各地的各种游戏展中挑战人们的视听极限，用美好的技术构想让人们对X360持币观望。而进入2006年后，形势开始急转直下。PS3游戏开发困难遭普遍质疑、蓝光规格进程严重拖慢、PS3在E3展上恶评如潮、蓝光二极管良品率严重低下、PSP销量不振导致资金进一步短缺……PS3流年不利，紧急事态几乎每个月都在发生，发售计划不断进行调整，最后把索尼自己也搞昏了头——斯特林格把欧版PS3发售日误说成4月(实际为3月)，索尼官网在《GT赛车HD》的宣传广告中用了张微软《PGR3》的图片——各种令人啼笑皆非的小错误时有发生。

斯特林格在回应媒体对PS3制造问题的质疑时很无辜地说：“高科技就意味着高风险，对这种问题都大惊小怪那才真是奇了怪了！”X360在2005年内出货仅150万台，且质量问题相当严重；而PS3在蓝光问题成堆的情况下仍然实现了200万的出货量，有关质量问题的报道少得出奇。用Wii的出货量与PS3直接对比显然是不公平的，与NGC相同的技术架构使得Wii的生产毫无难度，250美元的价格和《塞尔达传说：黄昏公主》等大作护航确保了Wii的需求量，圣诞商季被称为“送礼商季”，Wii的低廉价格和健康形象都使其成为三大主机中最合适的圣诞礼物，因此任天堂为Wii制定了2006年内出货400万台的目标，而实际销量仅319万，Wii的实际出货量其实已经远低于任天堂的预估数字，本当毫无制造压力的Wii竟比PS3更为缺货。

决战 2007决胜时刻

世界的毁灭与再生

> 我看到，从渐渐平息的浪涛中
> 大地再一次升起，翠绿而美丽
> 大水从群山上退落，流淌下来
> 留下大群的鱼，而雄鹰再次展翅
> 我看到，以红金为顶的基姆勒
> 比阳光还要壮丽辉煌的宫殿
> 善良者将居住在那里，永享快乐
>
> ——《西比尔预言书》

北欧神话中，诸神之间的冲突和争斗不可避免地导致了最后的决战，这就是“诸神之黄昏”——一场将世界毁灭的战争，一场诸神都难逃劫数的战争。这场决战之后，将诞生一个全新的盛世。

“2007结束战斗”——微软在它的《光环3》预告片中预告了2007年的最终决战。2001年，PS2在它上市的第二个年头里用《最终幻想X》、《潜龙谍影2》、《横行霸道3》等巨作在对手还没来得及反抗之时就宣告了自己的胜利。如今三位游戏业的巨神实力日益接近，这场血战将空前激烈。

2007年，诸神均已到齐，决战的号角已经吹响。

PSP将有望于2007上半年发动一场保卫战。随着PS3生产问题的解决，推出更加精致的新版PSP理所当然。三星等合作伙伴一直在透露新版PSP的相关消息，美国《PSM》杂志则宣称索尼向三星订购了大批8GB容量的闪存芯片，这些芯片将应用于新版PSP。索尼的工业设计将会在这场保卫战中发挥至关重要的作用。虽然在日本已无力回天，但PSP在欧美市场蓄力反扑仍为时未晚。对于欧美市场，任天堂目前手中还剩两张王牌：《口袋妖怪 钻石·珍珠》和《塞尔达传说：幻影砂漏》，前者已确定于4月上市，后者可能将被安排到秋季上市，因此索尼必须在春季推出新版PSP以抵挡NDS的第一波冲击。因长期跳票而被《连线》评选为“2006十大囧件”之一的《GT赛车Mobile》可用于抵挡《幻影砂漏》。此外，《最终幻想战略版：狮子战争》、《危机之源—最终幻想VII—》、《波斯王子：宿敌之剑》等都是极具影响力的作品，另外还有传闻已久的《鬼泣》、《战神》。在日本预订量超过50万套的《怪物猎人携带版2nd》预计也将对欧美造成积极影响，前作在欧美的总销量就达到了37万套。PS模拟器若善加利用也必将发挥巨大能量，PS的上万款游戏是索尼取之不尽的财富，新版PSP准备的大容量闪存很可能就是为大力推广PS模拟器游戏而做的硬件准备。

除了以《光环3》打头阵的秋季攻势外，微软今年为X360准备的攻势可能还有一波。1月25日微软的X360出货预期下调声明被认为是X360即将降价的征兆，降低出货量的真正原因可能并非市场需求不足，而是为了让零售商清空存货，从而为X360的降价做准备。著名分析机构iSuppli对X360的成本估算结果显示，豪华版X360的成本早已降到323美元以下，降价的空间极大。另外，搭载“HANA”芯片及HDMI接口的新版X360的消息早已传得沸沸扬扬，即便不降价，X360的硬件升级也几乎是毫无悬念。其最有可能的上市时间是2月20日《除暴特警》的发售档期，这款由“《GTA》之父”大卫·琼斯开发的超能力版《GTA》是微软的春季重头戏。紧随其后的还有《幽灵行动：尖峰战士2》、《吉他英雄II》等一线大作。



▲《光环3》是微软2007年末商战的头号王牌。

彼得·摩尔说：“《光环3》将满足人们的所有期待。”《光环3》的造势活动别有用心地选择去年底PS3上市之际启动，微软对于这款游戏的宣传将贯穿2007年，直到秋季发售时达到最高潮。这个被微软精心栽培了6年，被比尔·盖茨寄予厚望的品牌将在X360上发出最强大的光芒，并且将很可能让2007年成为X360生命中最光辉璀璨的一年。微软手中可以动用的一线独占作品还包括：《失落的奥德赛》、《神鬼寓言2》、《质量效应》，足以保证其在秋冬商战期间绝无冷场。



■[illegible]《虚幻竞技场3》画面上超越了《战争机器》。

索尼股价在今年CES展前后强势反弹，索尼在CES期间的表现令人刮目相看。PS3在北美的百万台出货量对于游戏机来说不值一晒，但却足以扭转光碟格式大战的战局。PS3上市后，蓝光影碟销量骤增7倍，HD-DVD阵营辛苦经营了半年的成果被PS3轻易击溃。PS3达成出货目标的消息令蓝光阵营和投资者均信心回暖，蓝光胜利论占压倒优势，无论是好莱坞的支持度还是作品数量都远超HD-DVD，甚至有分析家称“光碟格式之战已经结束”。PS3的制造问题正逐渐得以解决，欧洲的首发数量预计将达100万台，PS3的攻势锐不可当。为PS3忍气吞声已久的斯特林格终于长出了一口气，但平井一夫和久多良木健的危机仍未化解。PS3在北美已经出现需求量不足的危险征兆，在日本更是有零售商将PS3折价一万日元，软件阵容严重不足的致命缺陷暴露无遗。作为蓝光阵营的战略棋子，初期的PS3扮演的角色并非游戏机，而是蓝光播放器。要完成回归本职的角色转换，PS3需要拿出真正的一线大作。被欧美游戏业界视为次世代游戏标尺的《潜龙谍影4》将成为PS3的定音之锤，不过在目前已知的2007独占游戏阵容中，PS3比起X360还是稍逊一筹，《GTA4》的跨平台让PS3的年末商战损失了头号大将，而在画面上有望压倒《战争机器》的《虚幻竞技场3》也于近期传出开发X360版的消息，仅凭《潜龙谍影4》和《鬼泣4》显然不足以抵挡微软的群雄并起。

正热火朝天地奔向次世代的第三方将让PS3逐渐摆脱颓势，2007年的年末商战注定将空前惨烈，除诸多独占作品外，还有《GTA4》、《虚幻竞技场3》、《刺客信条》等跨平台大作，从而令次世代正式跨入成熟期。PS3和X360将在这如林的强作中实现双赢，而几乎是孤军奋战的Wii将迎来最大的考验。家用机市场不比掌机，妄图以区区手柄压倒在次世代主机上均有数十亿美元战略投资的微软和索尼谈何容易。此外，Wii手柄感应精度不足的问题也将成为一颗危险的地雷，如何延长操作新鲜感的保质期是任天堂的最大难题，仅凭《超级马里奥银河》绝难立足。不过正如美国任天堂前总裁荒川实所言，“任何小看任天堂的对手都会败得很惨”，任天堂用“触摸世纪”让NDS轻易突围，面向Wii的相同战略相信早已在秘密筹划之中。

2006年酝酿的竞争与冲突将于2007年进行最终清算，当我们在2008年对2007年进行盘点之时，将发现次世代格局已一目了然。但这次实力相当的最终决战将不会有成王败寇之分，三大厂商的市场占有率将在此次决战后基本确定，没有绝对的胜者，也不会有绝对的败者，[illegible]一个真正的游戏业盛世。

[illegible]&3DM SM

www.plumbook.cn

年度十大

2006年度 十大游戏

第1位 最终幻想XII

2006年度最优秀游戏



毫无疑问，这款游戏是2006年里最大的一枚重磅炸弹，也是我们UCG“黄金眼”在2006年度选出的惟一一款满分游戏。

是的，无论从任何角度以任何眼光来审视《最终幻想XII》，她都完美无瑕得令人惊讶——具有划时代意义的ADB系统带来了自由爽快的战斗，恢宏磅礴的剧情与个性鲜明的角色共同构筑了扣人心弦的冒险篇章，精致唯美的CG动画与宛若天籁的配乐自不必言，不计其数的特色隐藏要素更是驱使玩家们一遍又一遍地反复“刷怪”的直接动力……坦白地说，作为一款白金级殿堂系列的正统续作，五年磨一剑的《最终幻想XII》在各个方面的表现简直都是无懈可击，如果非说要有什么缺点的话，恐怕就惟有“主角存在感薄弱”这个因素了吧，但是，又有谁规定了所谓的主角一定要有存在感呢？在这个“我世纪”日趋流行的现在，以一个超级路人甲的身分冷眼旁观世间百态，又何尝不是一种自由的洒脱。

去年，我们把《生化危机4》推上了“年度最佳游戏”的宝座，作为理由的关键词是“进化”与“里程碑”；今年，我们在这里为《最终幻想XII》加冕，关于她的惟一评语则是一个我们通常相当慎用的词汇——史诗。

■2005年度最优秀游戏 《生化危机4》

第2位 战争机器

没有帅哥，没有美女，没有华丽典雅的一切，《战争机器》将一款动作射击游戏的肃杀气氛凝练到只剩下血浆——满屏的血浆。在这样一个纯粹而又逼真的杀戮地带，虚幻引擎3与越肩视角的双剑合璧展现了非凡的独特魅力，而堪与好莱坞动作大片比肩的视听效果更彰显出“次世代游戏大作”的真正姿态，这份感动甚至足以让众多老玩家体验到当年第一次玩到《魂斗罗》时的感觉。而且，如果你觉得这款游戏仅限于此的话，那就大错特错了。当你连上Xbox LIVE或是与朋友共同进入联机合作模式时，那种整个世界豁然开朗的感觉会让你觉得刚才的一切只是饭前的开胃甜点而已。



第3位 塞尔达传说 黄昏公主

在去年11月任天堂召开的Wii体验会上，有一款游戏破纪录地达到了肯让1000人排上4个小时的长队但求一见，她就是《塞尔达传说：黄昏公主》。

坦白地说，Wii的画面效果实在让人不敢恭维，相对其他次世代主机而言简直可以说是简陋，但游戏的魅力显然并不在这里。试过晃动手柄骑马吗？试过用动手柄钓鱼吗？试过微移手柄拉弓瞄准吗？凭借着Wii革命性的操作方式，这款游戏带来的并不仅是林克回归的感动，还有那新颖另类的操作方式与需要你彻底投入“身心”才能解开的创意谜题，让你不自觉地就会彻底沉浸在这种由屏幕内外所共同营造出的奇幻体验中。



3DM SM

www.plumbook.cn

第4位 蓝龙

鸟山明、坂口博信、植松伸夫……这几个任一单拿出来都足以撑起一部游戏大作的名字聚集起来的力量无疑是相当可怕的，一条《蓝龙》便由此召唤而来。在X360上的美式游戏普遍不被日本玩家看好的现状下，《蓝龙》的销量无疑等同于X360日版游戏的销量上限。截至目前的数据统计，蓝龙的销量虽然只有13万，但已然跃居X360日版游戏的销量榜首席，优秀的口碑丝毫没有辱没"次世代RPG"的声名。



第5位 世界足球：胜利十一人10



对于热爱足球的游戏迷来说，在2006这个世界杯年里，还有什么礼物能比一款《世界足球：胜利十一人10》更具有吸引力呢？虽然现在玩家们普遍认为PS2上的"《WE》系列"已经逐渐陷入了一个原地打转的怪圈，但静下心来仔细分析后不难发现，这个系列发展的道路其实是一个螺旋式上升的过程——更加海量的真实俱乐部授权、更加丰富细腻的肢体动作、更加激烈流畅的比赛节奏……虽然步伐缓慢，但足迹却是坚定的。

第6位 新超级马里奥兄弟



从1992年的《超级马里奥大陆2》开始算起，这个大胡子水管工已经整整14年没有在2D的正统续作舞台上表演过了，但此番重装上阵仍尽显老当益壮之势。经典的马里奥兄弟，经典的敌人，经典的道具，经典的音效，经典的配乐，经典的氛围……然而与其搭配的却是愈加巧妙的关卡设计，匪夷所思的特效蘑菇，天马行空的跳跃技巧以及其乐无穷的"马里奥对路易"联机对战。这一老瓶装新酒的绝佳组合足以成为其他经典系列的楷模。

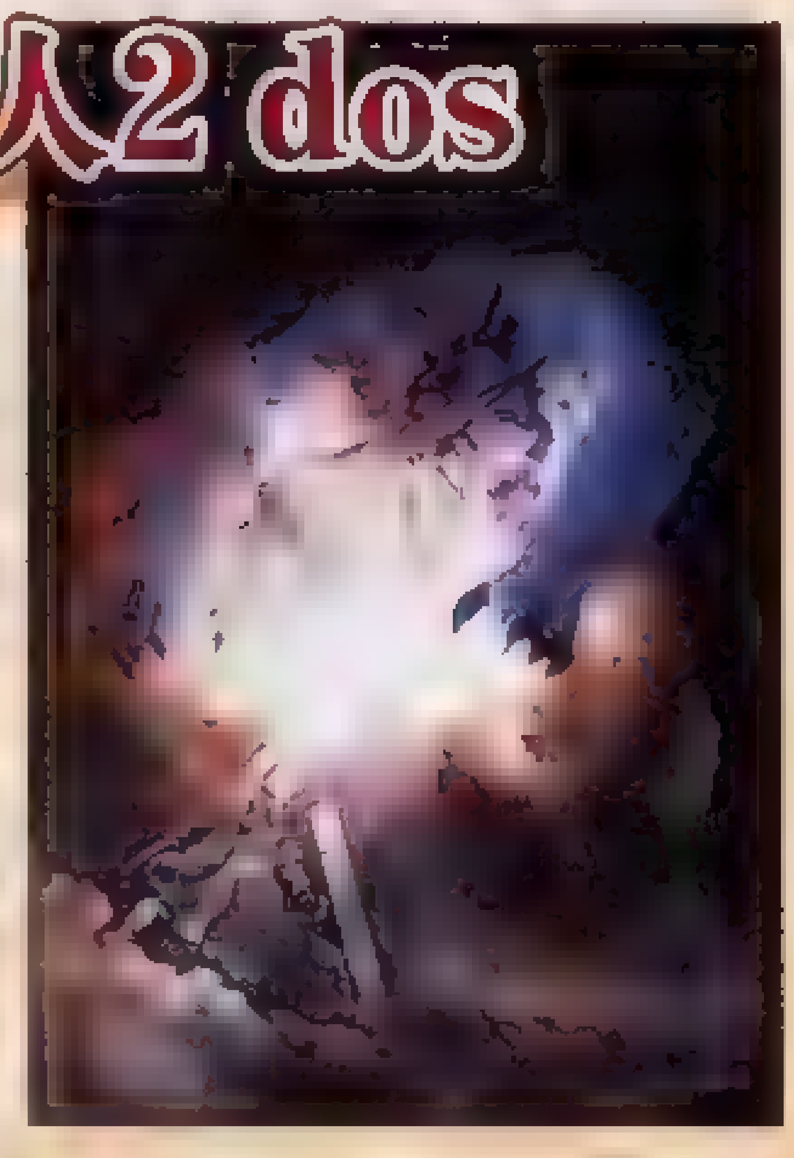
第7位 女神侧身像2 希尔梅丽娅



"tri-Ace出品，必属精品"的优良口碑在这部作品上得到了延续，相对于经典的前作而言，本作无论是在战魂系统还是多周目红莲迷宫等著名要素上都进行了极大的改良，而对最具招牌特色的战斗方式进行的调整则是革命性的——场景化为3D、地形落差效果、制造CP限制、设定小队长、部位破坏系统……在四键操作角色的操作方式不变的情况下，居然衍生出了如此众多的战斗系统，不得不让人为3A的创意脱帽。

第9位 怪物猎人2 dos

虽然著名游戏制作人小岛秀夫曾经公开表示过对"挥大剑砍怪物"的严重鄙视，但《怪物猎人2 dos》随即以57万的总销量作出了有力的回击——就算是砍怪物，也是有技术含量在里面的！的确，更加强调闪躲与防御的本作显得更富谋略型，在前作中被许多玩家诟病的部分系统也已经在这款游戏中被改良得异常贴心，而增加的昼夜与三个季节的交替更加令游戏场景千变万化，许多迷人的景色甚至让人有流连忘返之感。



第8位 战国无双2



作为2006年度惟一的一款正统"无双"，《战国无双2》的表现足以令绝大部分FANS满意：角色招式技能更加丰富、将野战与城内战合二为一、战斗时几乎没有拖慢延迟、无限城模式大幅强化……这些改进尚且只是皮毛而已，最吸引人的革新要素莫过于"金钱"与"偷学(STEAL)"这两大系统的导入了，前者将游戏的育成魅力发挥到了自由的极致，而后者则令玩家在任何时候与敌方武将对峙时都充满了期待与兴奋。

第10位 宿命传说



虽然在名义上这部《宿命传说》是九年之前那款经典原作的重制版，但除了主线剧情之外，她简直就是一部彻头彻尾的新作——全新的2.5D/3D场景，全新的战斗系统，全新的技能动作，全新的料理配方，全新的剑技调配，全新的隐藏要素……再配上几段新增的煽情动画——尤其是万人迷里昂在最后那悲壮的死亡情景——"《传说》系列"的FANS，他们还有什么理由拒绝这部作品吗？

www.plumbook.cn

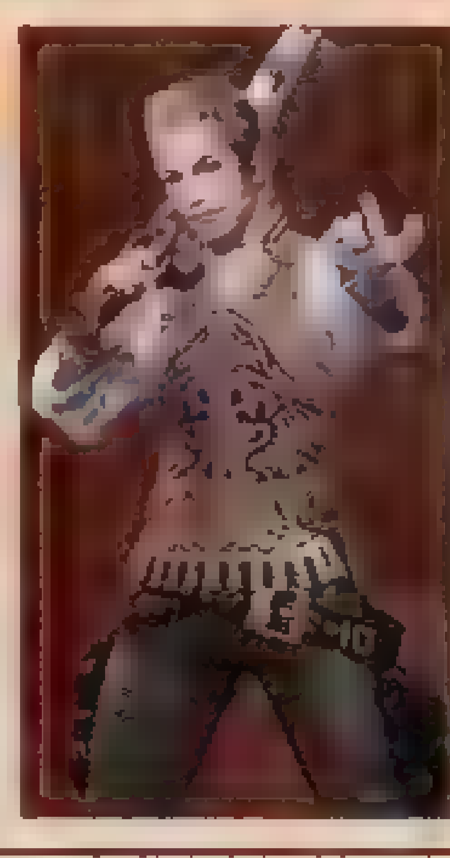
2006年度十大角色

依循惯例，每年的"游戏先生、女士"评选都是年度盘点中的重头项目，然而在这次的评选中却出了一点小意外……至于这是什么意外，我们暂且按下不表，还是请各位先来看看这些票选出来的最终结果吧。

以下便是我们UCG编辑部在这次的"十大角色"选举活动中的票选提名。

男士 MALE　入围者提名

提名男士1　巴尔福雷



来自 《最终幻想XII》

口号 主角是不会死的。

提名理由 拜不争气的主角梵所赐，巴尔福雷这位玩世不恭的帅哥在众多玩家心目中成了当之无愧的"影子主角"，同时也是游戏史上为数不多的"最有主角气质的配角"之一。自从梵与他在皇宫里第一次见面后，各种风头便被当仁不让地抢了个精光，就连到了游戏末尾巴尔弗雷也不忘自我调侃地补上一句"主角是不会死的"，彻底让梵颜面无存。

提名男士2　斯内克



来自 《潜龙谍影 掌上行动》

口号 我不想像引领者(The Boss)那样死去！

提名理由 我们又在这个榜单里与斯内克相逢了。与《食蛇者》所不同的是，斯内克已经完成了向大首领(Big Boss)的角色转换，已然功成名就。但可贵的是他不仅依然保持了新兵的勇气，而且还多了一分老兵的沉稳。他在《掌上行动》里的精彩演出虽然少了往常那种大段过场动画的渲染，但我们依然能够从中感受到这个"传奇士兵"的独特魅力。



提名男士3　桐生一马

来自 《如龙2》

口号 我必须承担起这份责任。

提名理由 正直勇敢、不畏强权、敢做敢为、忠肝义胆，我们很少在游戏中见到这样的硬汉。为了朋友临死前的嘱托，他不惜只身独闯杀机重重的关西最大黑帮；为了一句承诺，即使在生死关头他也坚持与惺惺相惜的好对手进行男子汉间的决战。我们已经见惯了那些或幼稚单纯或为情所困的主角形象，但是桐生一马却以自己的人格魅力给了我们一种别样的震撼。

提名男士4　理查德



来自 《女神侧身像2》

口号 蕾娜斯的心、蕾娜斯的魂，她的一切都是我的！

提名理由 当他第一次出场时，没有玩过前作的人恐怕都会以为队伍里又多了一位温文儒雅的术士吧？然而当他最后暴露出眼镜变态萝莉控的真面目时，就连老玩家都不得不为这份疯狂的魅力而震惊——知道他变态，却不知道他这么变态！

配合上声优子安武人那诡异到极点的笑声，理查德就此以惟一一位黑暗面的官方代言人荣获提名。



提名男士5　马库斯

来自 《战争机器》

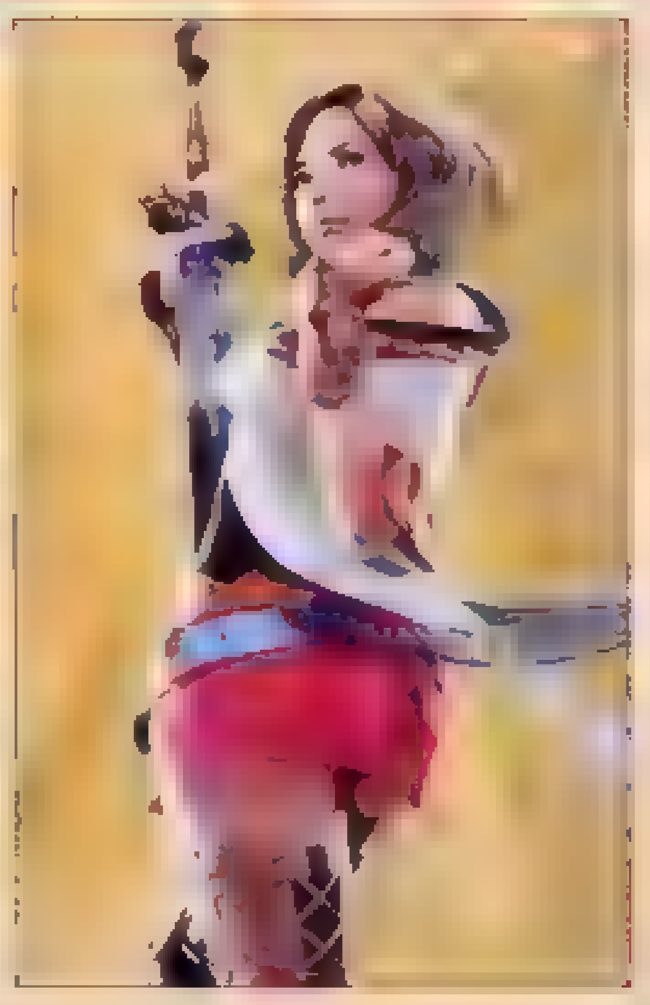
口号 早知这样，不如待在牢里，起码还有个温饱。

提名理由 他也许是次世代主机上迄今为止最酷的男人，当过兵，坐过牢，打过长官，杀过怪物，将自己的敌人用电锯毫不留情地大卸八块，甚至对待自己的战友也是不苟言笑……

但当你看到他在战场上神情落寞地凝望着手中残破的雕像时，那张沧桑的老脸上竟然滑过一滴泪珠……是因为身陷残酷的战争而痛苦？还是为这逝去的人类文明而悲哀？他知道，直面恐惧是他惟一的选择……恐怕也是最终的选择。

女士 FEMALE　入围者提名

提名女士1　艾雪



来自 《最终幻想XII》

口号 Kiss me say goodbye

提名理由 去年，来自《汪达与巨像》的汪达同学曾以"冤大头"+"倒霉蛋"的双重身分捧走"年度悲情角色"的光荣头衔，如果这个奖项今年还在的话，那么势必将是艾雪公主的囊中之物：新婚不久便痛失爱夫，父皇惨遭暗杀，国家也随即沦陷……这还没完，为了复国，她惟有忍辱负重地和一群好战分子们踏上风餐露宿的征战生涯。统观整个"《FF》系列"，这样的女强人实在堪称独一无二。

提名女士2　希尔梅丽娅/阿莉莎



来自 《女神侧身像2》

口号 神是不会将安宁赐予我们的。

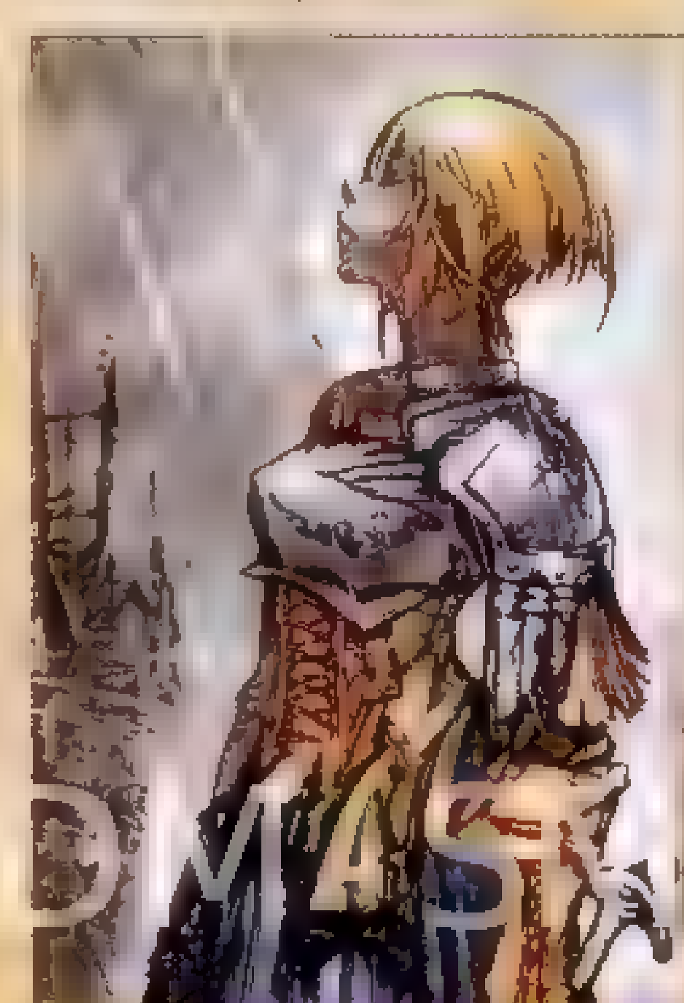
提名理由 作为迪万城的公主，由于身体里从小寄宿了女武神，周围的人不免对她心生隔阂，这同时也造成了阿莉莎的懦弱性格。但在冒险过程中我们欣喜地发现她在一步步成长。从接受自己的命运到反抗自己的命运，每一次她所做的决定都让人感到她的坚强与心痛。无论是面对父亲的死还是勇敢地喝下食尸鬼药粉，这种自我牺牲的精神无形间会让所有玩家为此感动。

提名女士5　贞德

来自 《圣女贞德》

口号 法兰西的旗帜永远不倒！

提名理由 为了拯救被英国侵略者(实为魔王率领的死神军团)的铁蹄所践踏的法国，无意间获得"腕轮之力"的贞德挺身而出，集结了一支由人类、兽人及精灵等各种族组成的大军，向魔物们毅然发出了宣战……总之，游戏发售之后，贞德以其并不算低的人气与知名度向世人证明：无论任何时候，"美少女+变身"的经典组合永远都是有市场的。



提名女士3　莉莉

来自 《铁拳5 暗之复苏》

口号 喊！不要告诉我的父亲。

提名理由 有着公主般高贵气质和游戏女性角色标准美貌的莉莉，是摩洛哥石油大亨的独生女，因为被绑架而激发了体内格斗家的热血，有着与娇柔外表完全不相称的高超武艺。虽然《铁拳》是款比较核心向的游戏，但当我们将莉莉做为封面的时候，却意外发现了这位金发美女在玩家中有着很高的人气和认知度，角色设计的成功程度可见一斑。





提名女士4　永濑丽子

来自 "《山脊赛车》系列"

口号 Ready? Go!

提名理由 已经到系列的第七作了，永濑丽子却始终未能摆脱"花瓶女王"这个称谓。除了游戏的宣传海报和片头CG之外，你无法在游戏中觅到她的半点芳踪，这也成了该系列的惯例。然而即便如此，永濑丽子的人气度却始终像赛车表盘上的速度指针那样一路飞涨，这个虚拟偶像角色的增值潜力还远远没有被挖掘到极限。

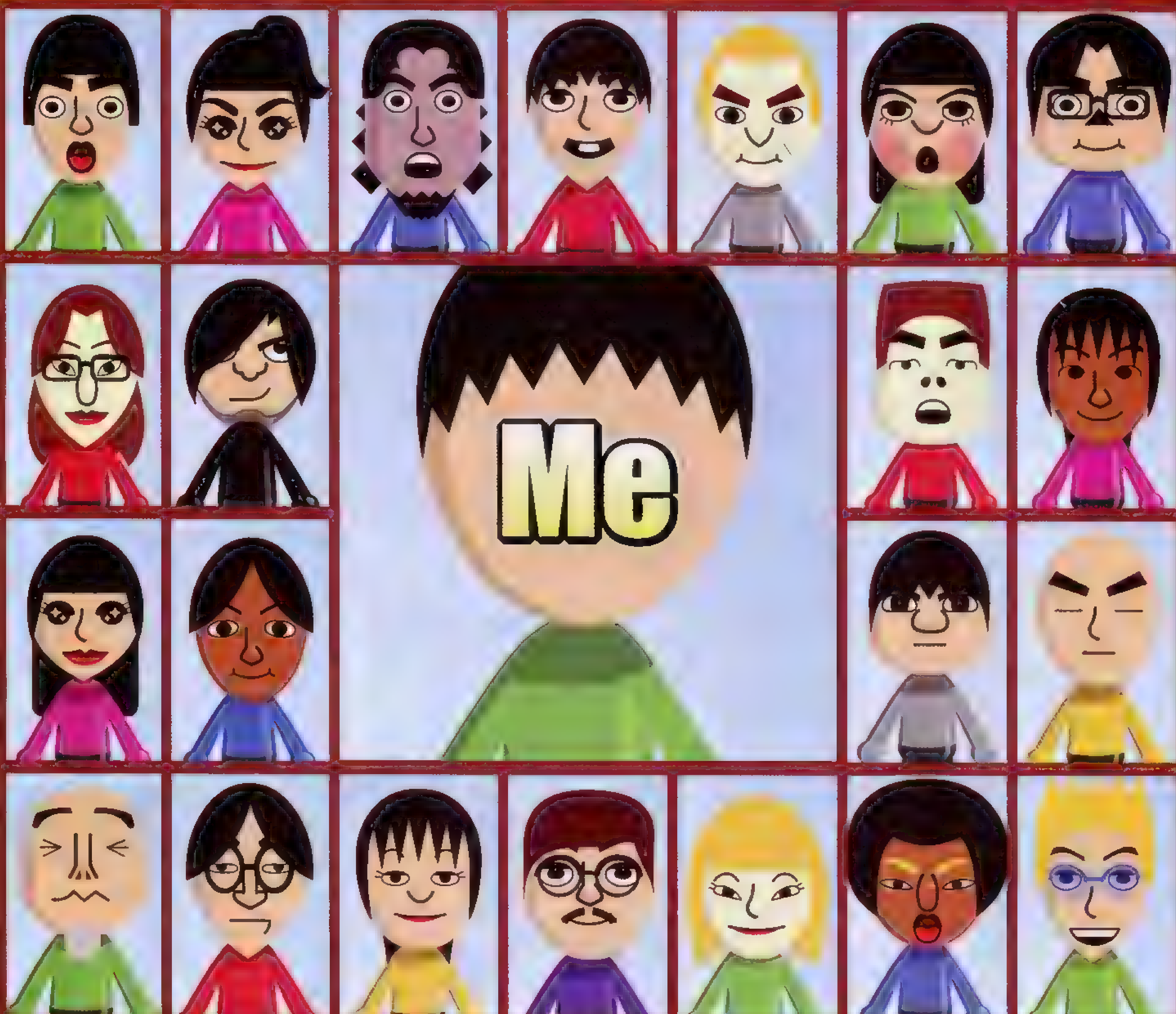
www.plumbook.cn

以上，在经过一番激烈的讨论与争辩后，这个评选项目出现的意外状况则是：**在这十位角色里面，没有一位是真正具有成为“年度最佳角色”的实力与公信力的。**虽然每一个角色都有着独到的魅力与长处，同时却又不可避免地在另外某些方面存在着致命的缺点与不足——巴尔福雷虽风度不凡，但略失大气；马库斯虽霸气有余，但美型不足；艾雪虽美丽飒爽，但稍欠温婉……至于理查德，如果最后当选2006年度风云人物的代表是这个眼镜变态萝莉控的话，那么我们的未来显然将比我们的审美品位更加不可救药。（笑）

于是，在跳出这个固定的思维模式后，我们开始有了一个新的想法，这个想法是基于玩家自身并与所有人都息息相关的。经过反复斟酌与推敲，我们终于做出了下面这个大胆的决定：即把先前的十大候选人全部排除，在新的标准下重新确立了新的代表——惟一的一个代表。

这个2006年度独一无二的标志性人物便是——

2006年度风云人物



“我（me）”？对，你没有看错，2006年度的弄潮儿正是“Me”——属于你，属于他，属于我们大家每个人的自我。

可以毫不夸张地说，2006年是有史以来最为注重玩家个性化的一年，而这一切则得益于在次世代主机大战中充当先锋的网络服务部分，无论是微软的“Xbox LIVE”，任天堂的“WiiConnect24”还是索尼的“PLAYSTATION Network”，都发挥出了前所未有的娱乐能量，网络注册用户数量开始呈几何级数增长，很明显，次世代的战场已经从客厅延伸到了网络，而身为上帝的玩家们所拥有的独特ID形象无疑则是自身的代言人，请允许我们在这里将其统称为“Me”，它是一个由千千万万个网络终端组成的超级个体，代表着2006年最引人注目的成就与特色，是整个年度当之无愧的弄潮儿。

“Me”的世界由所有玩家共同缔造，共同维护，共同运转，在这个次世代的集会所里，你可以随时来到“Xbox LIVE”上找到同好踢上两局《WEX》，也可以到“Mii”频道中关注天气预报，看看新闻速递，或是到“PSBB”里下载几款最新的游戏/电影预告片（乃至《GT赛车HD 概念版》这样的游戏试玩版）——“Me”用最简洁的方式和最齐备的服务向玩家们昭示：游戏显然并不是网络功能的全部——如果你愿意，你甚至可以把网络本身当作一款蕴涵着无限可能的游戏。

2006，Me的地盘，Me作主。

2005年度男性风云人物 **里昂《生化危机4》**

2005年度女性风云人物 **艾达《生化危机4》**

& 3DM-SM

www.plumbook.cn

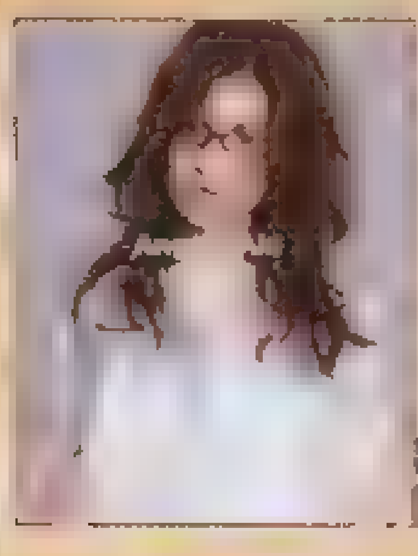
2006年度 十大金曲

十大金曲1 Kiss Me Good-Bye
《最终幻想XII》主题曲

歌手 安吉拉·亚纪

是谁成就了安吉拉·亚纪？又是谁将伊瓦利斯的故事在Ending推向高潮？一曲《Kiss Me Good-Bye》让一位曾经默默无闻的白领丽人变成了日本时下当红的女歌手，除了音乐制作人植松伸夫的慧眼识才，当然也离不开安吉拉自身天然清亮的嗓音与绝佳无比的唱功。这位29岁才出道，大器晚成的创作歌手，通过歌曲流露出的淡淡哀愁，完美地为《最终幻想XII》画上了句号。


▲宛若天籁的主题曲与本作相得益彰。



十大金曲2 Glorious
《王牌机师A.C.E 异世纪传说2》

歌手 爱内里菜



“尝试着要坚强，没错，那也是属于我的一部分”，此番爱内里菜以颇具力量的歌声搭配她为《ACE2》亲手填词的音乐，更是表达出热血战斗的气氛。爱内里菜最迷人的地方就是她说话嗓音虽如卡通人物般可爱，却同时有着一副中气十足的好歌喉，她这强烈的反差对比也是使人无法抵挡的魅力之一，这股魅力在她自己所填写的歌词中更是展露无疑。



十大金曲3 Your Color
《九十九夜》主题曲

歌手 BoA



被MTV评为“最具影响力的亚洲艺人”的亚洲小天后BoA在近几年的日本歌坛里彻底占据了自己的一席之地，随着在日本和欧洲迅速走红，她也开始站在了世界的舞台上进行演出，虽然之前水口哲也挂名的《九十九夜》其游戏素质评价相当低劣，但也不影响这首《Your Color》受到听众们的喜爱，这大概也是游戏中惟一的亮点了吧。

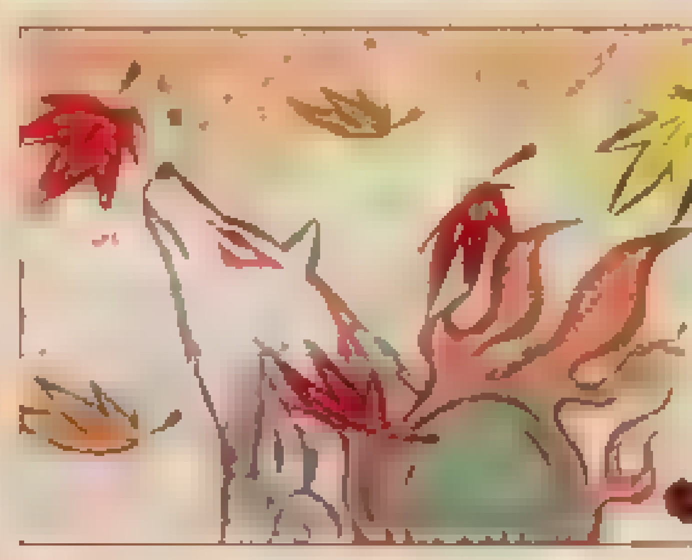


十大金曲4 Reset
《大神》主题曲

歌手 平原绫香



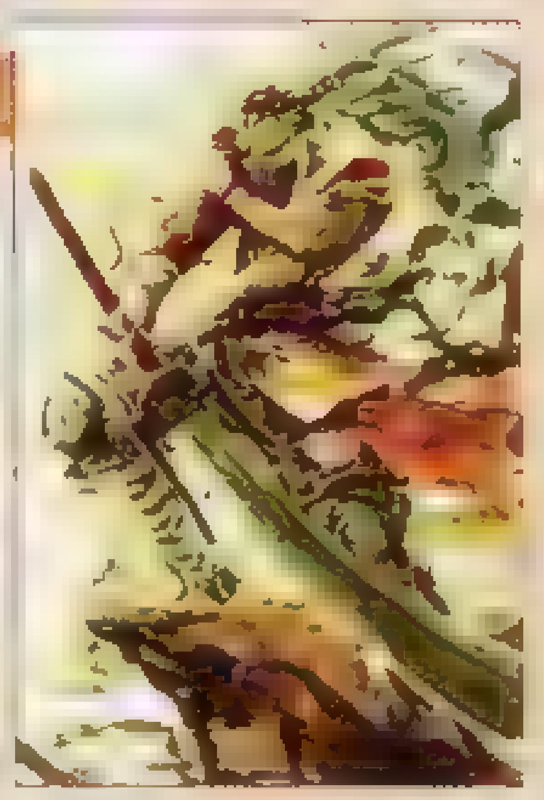
充满东方神韵的水墨风格与和风雅乐是《大神》最突出的特点。《Reset》可说是为《大神》量身定做的一首歌。平原绫香在这首歌曲的创作中与CLOVER紧密合作，充分反映了游戏的“和风”，以“樱花”为主题形象与《大神》的世界观完美融合。“……倘只有一梦得圆，愿与己今昔话别，若思念再难磨灭，樱树下，何日再约……”此时再回想这首歌，再想到大神那浓郁的和风风格，CLOVER已经不在，不由得心中多了一份感伤……



十大金曲5 Brave
《战国BASARA 2》主题曲

歌手 伴都美子

首先必须承认这是一首好歌，这是伴都美子从乐团主唱转型成为个人歌手后，其演唱路线由情歌跳跃到阳光轻快风格的第一次尝试，可以说是单飞后交出的一张漂亮的成绩单。不过这并不是一首十分贴近游戏的歌曲，虽然嗓音带有一种独特的嘶哑美感，曲调也十分悠扬，但与“《战国BASARA》系列”惯有的“喧哗”风格完全不符，虽说作为Ending，但在那么爽快的战斗后听到这样一首歌，快感也所剩无几。





十大金曲6 キミの记忆
《女神异闻录PERSONA3》主题曲

歌手 川村优美

游戏不玩可以，音乐不能不听，这句话用来形容《PERSONA3》再合适不过了，目黑将司，这位Atlus首席音乐制作人在那个夏天为我们送上了极丰富的一道音乐大餐，纯粹的电子乐以及曲调整体风格的统一为游戏着实增色不少。其中Ending《你的记忆》走的也是快节奏的POP风，小森成雄撰写的歌词同样很棒，结合川村优美那富有磁性的声音，更将“PERSONA”的主旋律推向高潮。



十大金曲7 终端の王と异世界の骑士
《混沌之战》主题曲

歌手 Sound Horizon

Sound Horizon在2006年十分活跃，这支同人乐团体通过自己的不懈努力也越来越被众多游戏团队认可，并纷纷邀请其制作主题曲。这首歌制作阵容十分强大，除了KAORI、YUUKI、REMI三位Sound Horizon的当家歌姬和大家明夫的主音以外，背景更是由一个30人的乐团作配乐，雨声、雷声和挥剑声也表现出很强层次感，再配上强劲的电子吉他协奏，那种澎湃的激战气氛便清楚地浮现在耳畔。



十大金曲8 真实の行方
《.hack//GU.Vol.2 思念之声》主题曲

歌手 三谷朋世

这是福田考代再次为三谷朋世——同时也是为“《.hack//GU》系列”再次制作的主题曲，音乐的风格和曲调都与上一作相差无几，惟一进步的就只有三谷朋世的唱功了，她那低沉的女声唱出这醇厚深沉的歌声，让人听后就会立刻平静下来，沉浸在一种凝重的气氛中，而且歌曲里更有着一丝成熟的味道，很有一种温柔而又带着淡淡悲伤的感觉。



十大金曲9 ロコロコ之歌
《乐克乐克》主题曲

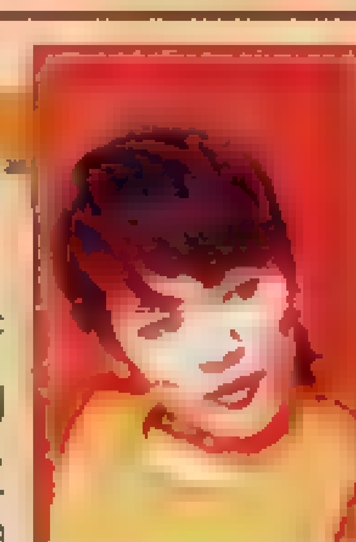
歌手 Melody

我们可以毫不夸张地称其为“断舌之歌”，不信的话你可以试试学着唱上一句两句……非常活泼的旋律带出一股清新纯朴的童谣味道，搭配《乐克乐克》那种可爱的风格再合适不过了，不过就是因为这绕舌的“乐克乐克”语，让众位学唱者吃尽了苦头。而相信这首歌的原唱更是会让你吃惊不已——这位艺名Melody的小歌手今年才10岁，她5岁时就开始出道为电视广告配音和配唱，佩服了吧？

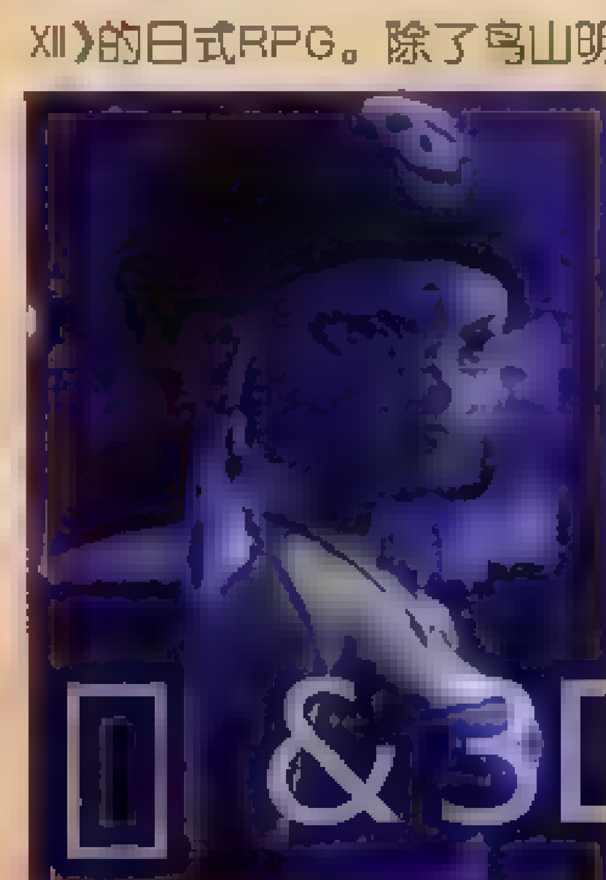


十大金曲10 私の泪と空
《蓝龙》主题曲

歌手 川澄绫子



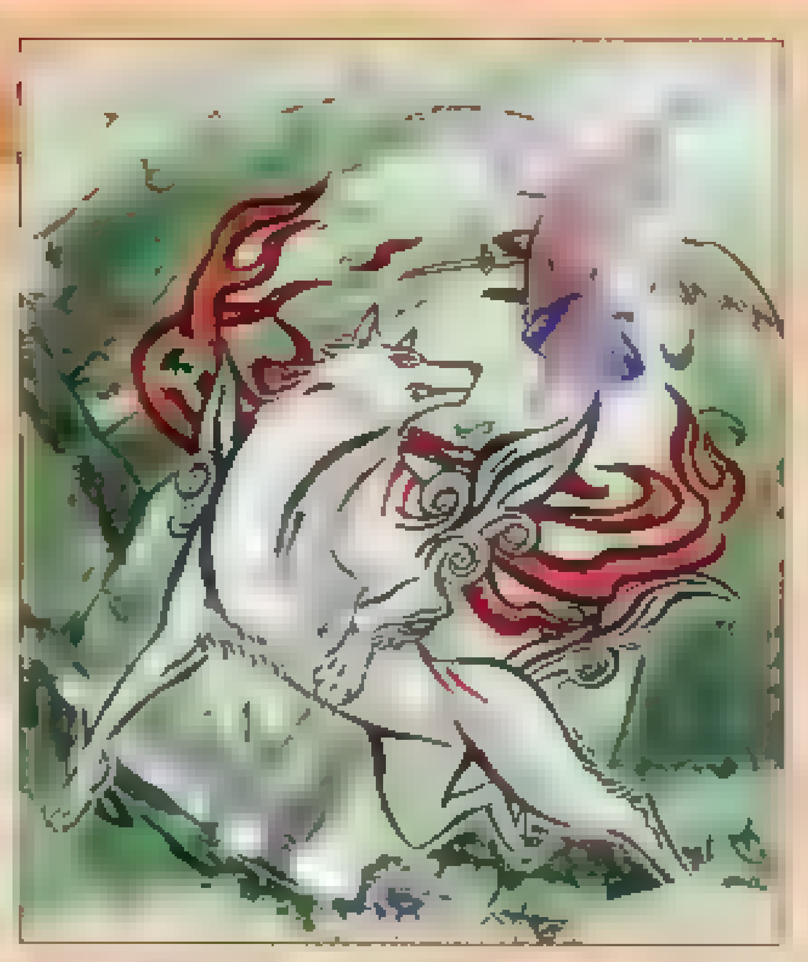
《蓝龙》大概是2006年注目度仅次于《FFXII》的日式RPG。除了鸟山明和坂口博信的金字招牌之外，植松伸夫担当的音乐同样受人瞩目。《蓝龙》讲述了一个比较老套的少年勇者式的故事，而这首主题歌乍听之下也是平淡无奇，仿佛一位小女生正在倾述自己的心事，不过多听几遍就能体会到其中的缠绵之处。演唱者川澄绫子并非专业歌手，但植松伸夫的作曲恰到好处，将她甜美的嗓音发挥得淋漓尽致。



www.plumbook.cn

2006年度 十大原创

十大原创1 大神



2006年度确实不乏经典之作，但当经典变成一种习惯，游戏能带给玩家的惊奇与感动就会越来越少，而创意与新鲜感才是真正能够打动我们的东西。《大神》就是这样一款能够带给我们这种久违的感动之作，水墨画风格的游戏画面让人过目不忘，独具匠心的画笔系统更是与游戏的整体氛围配合得天衣无缝。然而让人扼腕的是，这款神作同时也是四叶草工作室的无韵之绝响。

十大原创2 战争机器



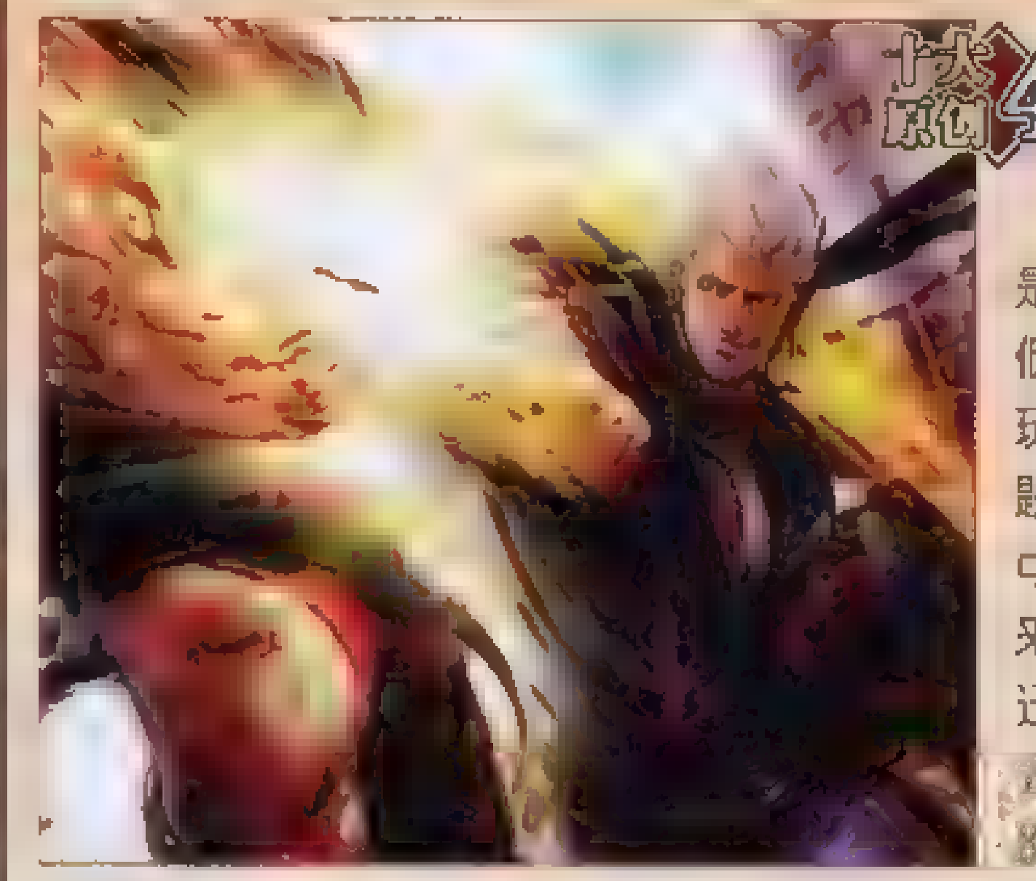
这是一款将越肩视角运用得炉火纯青的白金级大作，关于它的赞美之词在此已无须多言。很明显，微软之所以将本作选择在2006年11月7日发售，其目的就是狙击即将发售的PS3，而《战争机器》也以全球300万套以上的销量不负众望地交出了一份满意的答卷，这同时也昭示着微软继《光环》之后的又一镇社之宝就此横空出世。

十大原创3 圣女贞德

这款在问世之前并不被诸多媒体看好的游戏以黑马姿态博得了优异的口碑，整部作品只能用一句"精致"来形容。战斗时那绚丽的3D场景简直是在炫耀PSP的极限机能，而经典的S·RPG类型配上经典的中世纪魔幻风格则是每一个战棋类游戏爱好者都无法拒绝的口味，此外，游戏中众多的过场动画还请来了许多名声优串场，制作诚意可见一斑。

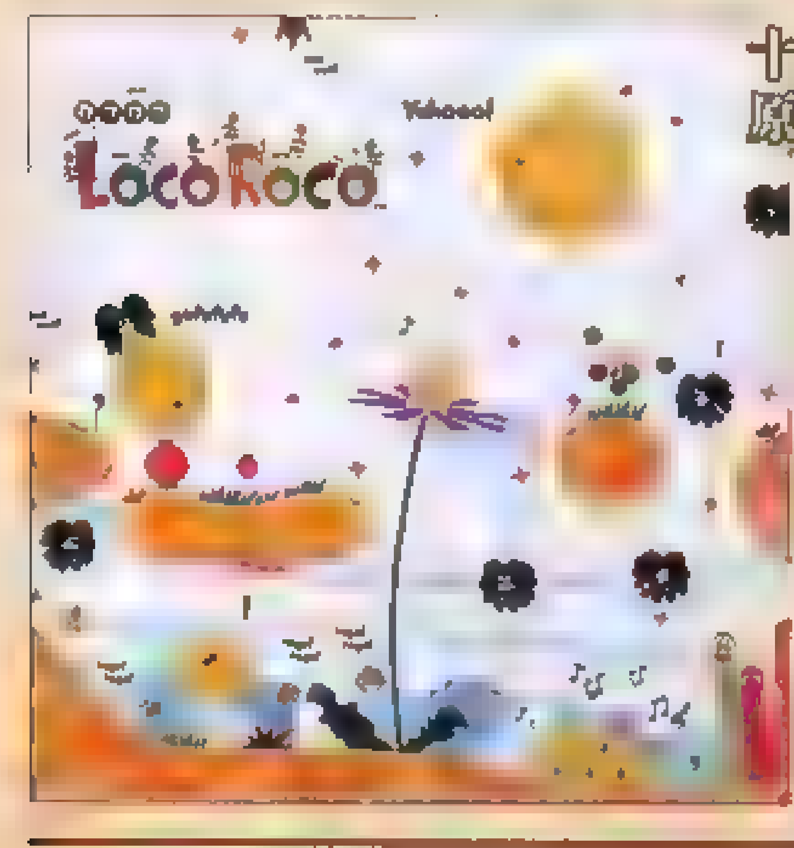


十大原创4 神之手



平心而论，《神之手》是一款被大多数游戏媒体低估的作品。诚然，众多玩家诟病的视角和难度问题确实使作品看起来面目可憎。不过当你静下心来，逐步掌握了在游戏中迅速辨别方位的技巧，你[illegible]当前动作射击游戏中渐成主流的越肩视角颇有异曲同工之妙。此外，诸如动作自由组合等一系列元素，也为作品的原创价值锦上添花。

十大原创5 乐克乐克



在接触到这款游戏之前，大概没有多少人会想到PSP上的游戏居然会衍生出近似于Wii的创意玩法。游戏从头到尾只须用到L、R及○三键，但却能够根据巧妙的关卡设计制造出千变万化的移动方式，制作人员那天马行空的想象力着实让人脱帽。本作简单有趣的游戏方式即使连不常接触游戏的人也很容易上手，有机会的话不妨向身边的"麻瓜"们推荐一下吧！

十大原创6 蓝龙

作为X360上至今为止最有分量的一款RPG，《蓝龙》所拥有的素质完全配得上她所具备的里程碑意义。干净清晰的画面素质自不必说，单是在大地图下那独具特色的"锁敌"、"防护盾"及"扔炸弹"等地图特技便足以令整个冒险过程趣味盎然了。遥想当年的《最终幻想》也曾给玩家们带来过类似的感觉，不知《蓝龙》能否成为坂口博信生命中的第二个《FF》呢？



十大原创7 黑煞



作为一款在本世代机种平台上实现了次世代机种效果的FPS游戏，《黑煞》挖掘出了PS2隐藏的恐怕连索尼自己都不清楚的"机能潜力"。(笑)玩家除了在游戏中消灭敌人之外，更多的乐趣是把眼中所能看到的东西都轰个稀巴烂，你会忍不住对游戏中所有的东西都开上几枪，就好像你在《横冲直撞》中看到什么都想撞一下试试一样——是的，《黑煞》正是由那个游戏的制作小组开发的。

十大原创8 Wii Sports

与其说这是一款原创游戏，不如说这是个展示Wii机能的测试软件更为恰当。拳击、棒球、网球、保龄球和高尔夫这五款看似稀松平常的游戏给玩家们带来的却是截然不同的体验。在《Wii Sports》中，你可以体验到Wii目前最常见的几种操作类型，而且每一种都足以让你彻底地将身心投入其中，浑然忘我地玩个不亦乐乎——当然，前提是要把腕带先系好。



▲最为消耗卡路里的Wii游戏之一，甚至有玩家用来减肥。

十大原创9 丧尸围城



虽然看上去很唬人，但实际游戏时的情景用"满城尽布丧尸冢"来形容实不为过。如果说《生化危机》中那比大熊猫还要稀有的丧尸给玩家带来的是恐怖感的话，那么《丧尸围城》中拖着两条腿满街晃悠的丧尸群让人体验的则是一种割草的心情，但在困意向你袭来之前，这款游戏依然还是值得一玩的——纸面，同屏800个丧尸可不是每天都能见到的大场面。

十大原创10 失落的星球

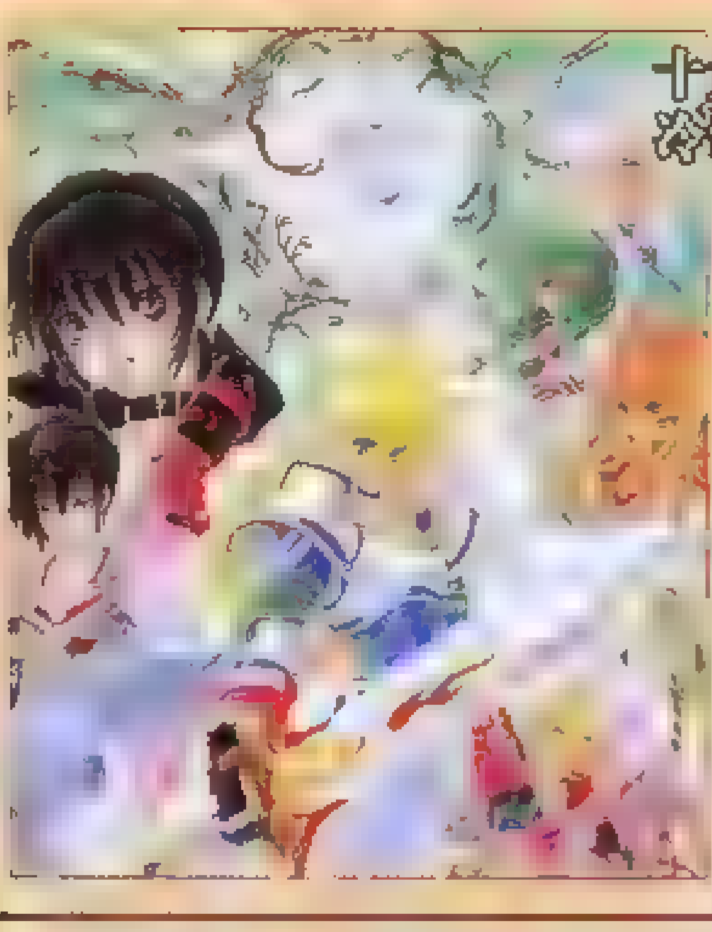


又是一款在无形中炫耀次世代机能的动作射击游戏——火爆的战斗极具魄力，每关的BOSS战压迫力十足，整体游戏氛围更是给人带来一种仿佛在观看电影大片的感觉。如果非要说这游戏有什么硬伤的话，那大概就是形象代言人李秉宪那偶然惊鸿一瞥露出的"发型"给玩家们带来的不适感了——幸好，在游戏中他大部分时间都是背对着我们的。

www.plumbook.cn

2006年度十大冷饭

十大冷饭1 宿命传说



坦白地说，把这款《宿命传说》归为“冷饭”一列着实有些冤，本作除了忠实再现了九年之前的经典剧情以外，其余的部分几乎都是全新的，而且充满了创意与趣味，无论是新老玩家都会很快融入其中。说句心里话，如果所有游戏厂商的冷饭都能这样炒成这样的话，天天吃冷饭我们也乐意。

十大冷饭2 女神侧身像：蕾娜丝



本作由PS上的经典原作移植而来，可说瞄准的正是FANS的钱包。游戏中除了固有的游戏内容外，还用CG动画重新制作了原著中的经典场面，以及针对PSP的16：9宽屏幕进行了画面调整与改良。虽然看上去诚意十足，但总体而言是一款不折不扣的冷饭之作，其目的大概是为了与稍后发售的《女神侧身像2：希尔梅丽娅》造势吧。

十大冷饭3 最终幻想III



与系列的其他早期作品不同，自1990年4月27日发售后，《最终幻想Ⅲ》整整度过了16年安稳的日子，可说是深居简出与世无争，但最终仍是没能逃脱SE“挖坟计划”的魔爪……值得欣慰的是，游戏无论从画面还是音乐都得到了完全的进化，保持了系列一贯的优秀水准，经过独特设计的转职系统更使游戏乐趣大增。

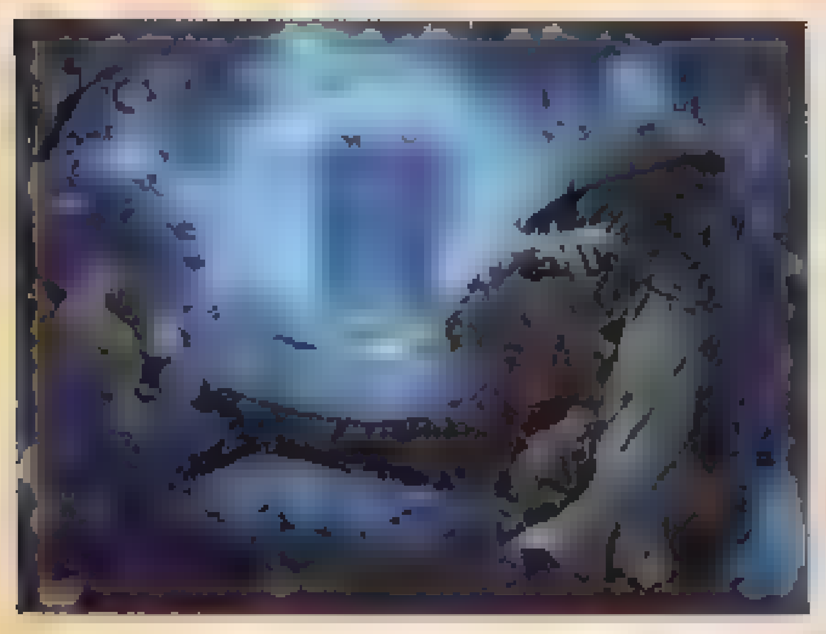
十大冷饭4 超级机器人大战XO





在非FANS看来，“《机战》系列”的剧情向来以换汤不换药的翻炒冷饭著称，而这款移植自NGC版《机战GC》的《XO》自然则是冷饭中的冷饭。虽身为超级冷饭，但战斗画面下那精细的3D造型却依然是足以令FANS眼前一亮的，此外，新增的网络对战模式也足可堪称是一大壮举，这种“与人斗其乐无穷”的乐趣在“《机战》系列”中实不多见。

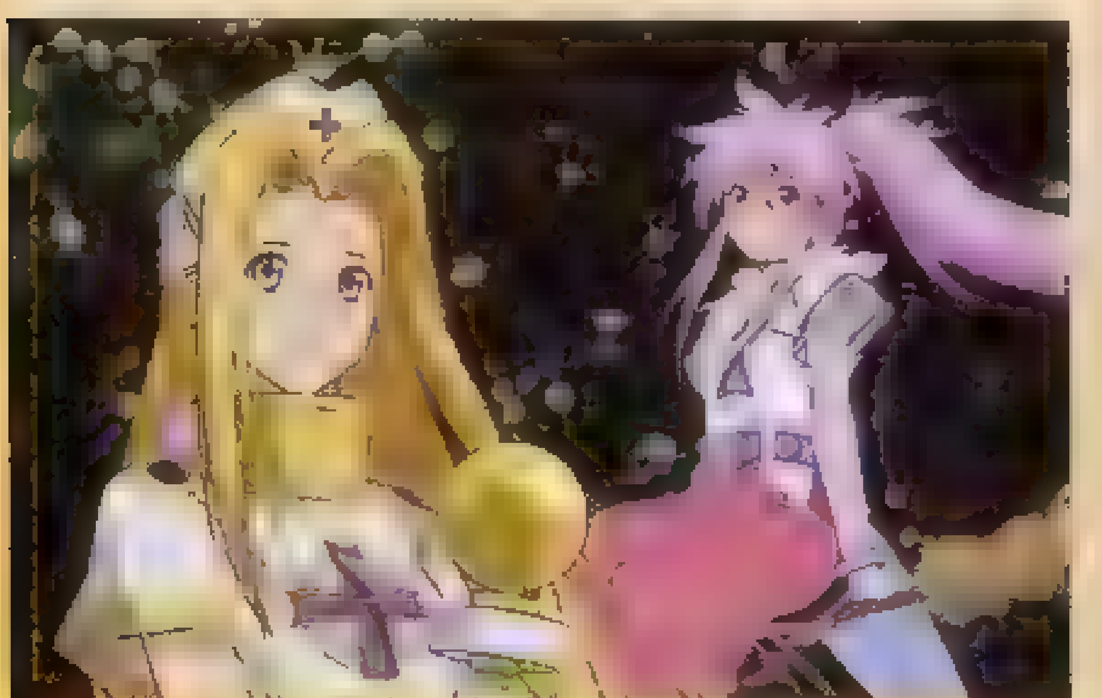
十大冷饭5 风来的西林



《不可思议的迷宫》正统系列登陆NDS，这着实让西林迷们期盼了很久，没想这次竟然是SFC复刻版。在NDS平台上，游戏的画面比初代有少许进步，并且追加了新的迷宫、新道具和新事件。虽然游戏的难度颇高，但幸好里面加入了“风来救助队”系统，玩家们可以通过WI-FI和全世界的战友相互救助。即使在迷宫里倒下也不用担心了。

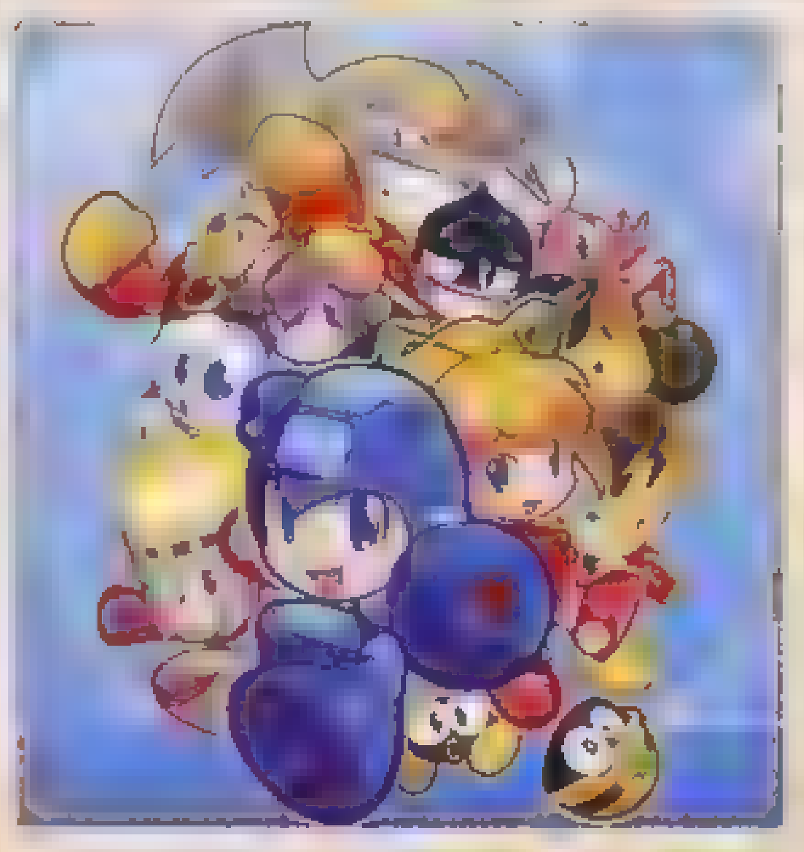
十大冷饭6 幻想传说

虽然《幻想传说》已经被复刻过两次，但游戏一旦上手后依然会让人充满了感动——全语音让整个游戏活了起来，不仅使故事更生动，而且让角色更加鲜活。游戏的整体读盘速度快得惊人，战斗时的优秀手感依旧，承继了原作的一切精华要素。而通关后新增的GRADE SHOP更是让人欲罢不能，足以激发玩家重复游戏的动力。



十大冷饭7 新旧洛克人

《洛克人》堪称Capcom最为源远流长的系列之一。《新旧洛克人》是1987年系列第一作的重制版，除了旧有内容全部重新制作，还增加了大量全新要素，甚至还可以用BOSS们来过关。游戏还贴心地保留了原FC版的关卡，让玩家在全新画面下体验久违的感动。其次，[illegible]是加入洛克人诞生的故事这一点，就足以成为FANS不可错过的理由。



十大冷饭8 生化危机：死寂



▲这幢“鬼屋”不知勾起了多少人的回忆……

虽然《生化危机》初代可说是一碗超级冷饭，但制作在NDS上的本作可说是创意十足，其中有一多半的惊奇来自于爽快而又讲究技巧的“小刀模式”，利用NDS的触摸屏，主角们的小刀便再也不是摆设，你可以用它或戳或点或划(最夸张的是竟然还有一闪……)，亲自体验“斩杀”丧尸的奇特感觉，惟一的不足可能就是狂划屏幕时有些心痛……

十大冷饭9 街头霸王ZERO 战士时代

2D格斗没落了，但这却成为厂商们翻炒冷饭的好借口，于是，《街头霸王ZERO 战士时代》应运而生。不过难能可贵的是，Capcom并没有单纯地将系列三作直灌成一张碟了事，而是大动干戈地将三部作品进行了一番精心调整，你甚至会有一种“从未这么玩过《街霸ZERO》”的感觉。不单如此，同样经典的《口袋战士》也作为额外大礼附于游戏中，真是诚意十足。



十大冷饭10 Capcom经典合集2



这套冠以“经典”的合集系列之前已经被Capcom翻炒过多次，本次每款游戏又增加“海报收藏”和“音乐欣赏”模式，对于怀旧的人来说确实多了分感动。最厚道的是Capcom将过去一款问答游戏《Quiz and Dragons》改头换面，里面所有问题全部改为与Capcom游戏相关问答，内容之丰富，问题之刁钻，只有超级卡饭才能经受挑战并享受其中无穷乐趣。

www.plumbook.cn

2006年度十大失望

十大失望1 风雨传说



“如果我再玩这个游戏，我就把我的手剁下来”——被RPG达人邪魔天使痛骂过的游戏有很多，但被骂得这么狠的恐怕却只有《风雨传说》这么一个。在游戏上市之前，接二连三的延期早就消磨光了玩家们的耐心，好不容易推出后，我们看到的却只是仓促的流程、乏味的战斗、粗糙的画面、糟糕的系统以及那么一点少得可怜的隐藏要素……说句不客气的话，这简直就像是一款理科大学生的课余习作——而且还是非计算机专业的。

十大失望2 九十九夜

制作人水口哲也用一款半成品“忽悠”了所有人——任何一个对此作满怀憧憬的玩家实际上手后恐怕都会这样认为。打开华丽的画面与声优这层双重包装，展现在人们眼前的却只是简单的景物贴图、反复重复的关卡、稀奇古怪的打击判定乃至近乎BUG的存档问题……面对如潮的恶评，看来水口哲也至少要为此反省个九十九夜。



十大失望3 地狱犬的挽歌 -最终幻想VII-

虽然打着“FF”的旗号，但本作的精华部分显然只停留在了剧情层面。作为一款A·RPG，本作在操作和视角方面实在让人无法满意，虽然有多种武器可以使用，但战斗流程却并未因此变得丰富多彩，反而愈加凸显枯燥单调。此外对于FANS而言，最令人失望的地方莫过于克劳德、蒂法等《最终幻想VII》中的超人气角色在本作里仅仅只是龙套中的龙套……



十大失望4 赤钢铁



Wii的全新操作方式让人们对这款新奇的FPS充满了期待，然而1275万美元的制作费用换来的却只是一部B级的廉价片。如果说粗糙的画面是限于Wii的机能，但那近乎敷衍了事的剧情部分却是责无旁贷的怠工。最重要的是：这款游戏最吸引人的两大部分——瞄准与剑斗竟然反而成了游戏的两大败笔，前者的迟滞与后者的混乱共同抹杀了游戏的最后一点光芒。

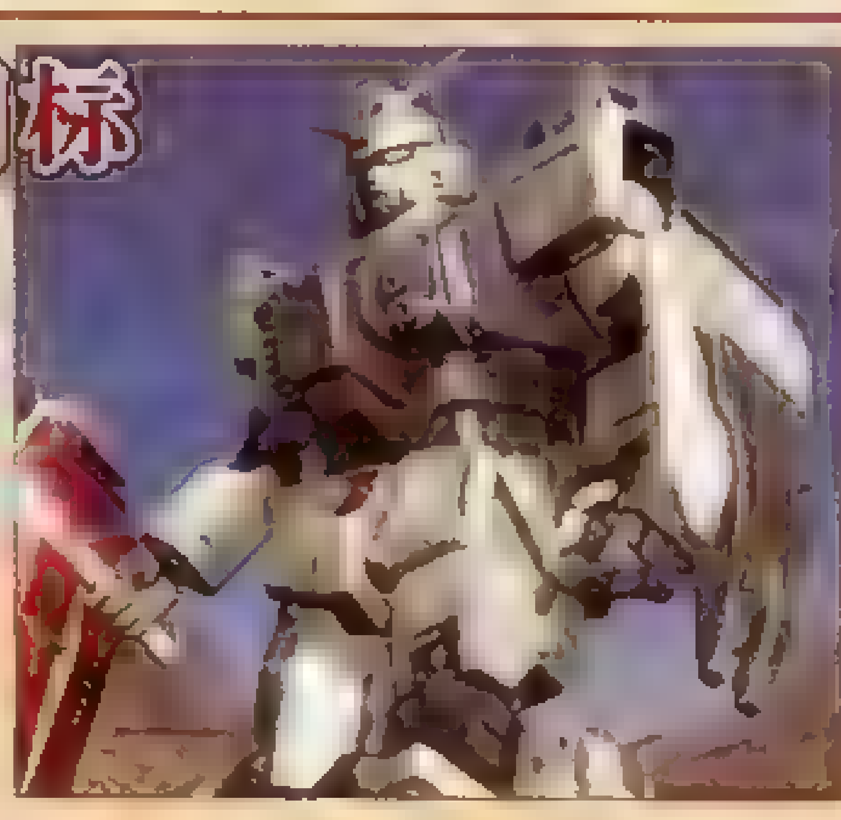
十大失望5 新鬼武者 幻梦之晓



一款变了味儿的“《鬼武者》系列”续作，以往那种古色古香的“真剑胜负”之韵味在本作中荡然无存，而系列一贯的招牌特色“一闪”也由阳春白雪转为了下里巴人——“强一闪”的引入让原本充满郎情妾意的技术流打法无形间变成了单方面的强迫性施暴……一闪啊一闪，当满屏已经刀光剑影，我们是否还有兴趣去爱?

十大失望6 高达 锁定目标

虽然我们完全可以理解随PS3首发登陆对一款次世代游戏而言是多么困难的事情，但这并不代表就能容忍游戏中满屏的简陋贴图与严重掉帧。尽管本作对机体表面的陈旧感处理得非常细致到位，将整个战场的真实气氛烘托到了一个新的高度，然而一款游戏的重点显然并不在这里。目标锁定，锁定的大概只是铁杆玩家的钱包。



十大失望7 胜利十一人DS



统观2006年度的“黄金眼”，由三个编辑各打5分的烂作实在不多，但本作却以无个性、无手感、无创意的“三无特色”奋力杀入其中，这种“我不入地狱谁入地狱”的大无畏牺牲精神着实令人钦佩。当一款足球游戏的球员AI低得令人发指、除了“GOAL”之外再无语音以及对战时两位玩家的屏幕居然能显示出不同比分的时候，你还能奢望些什么呢?

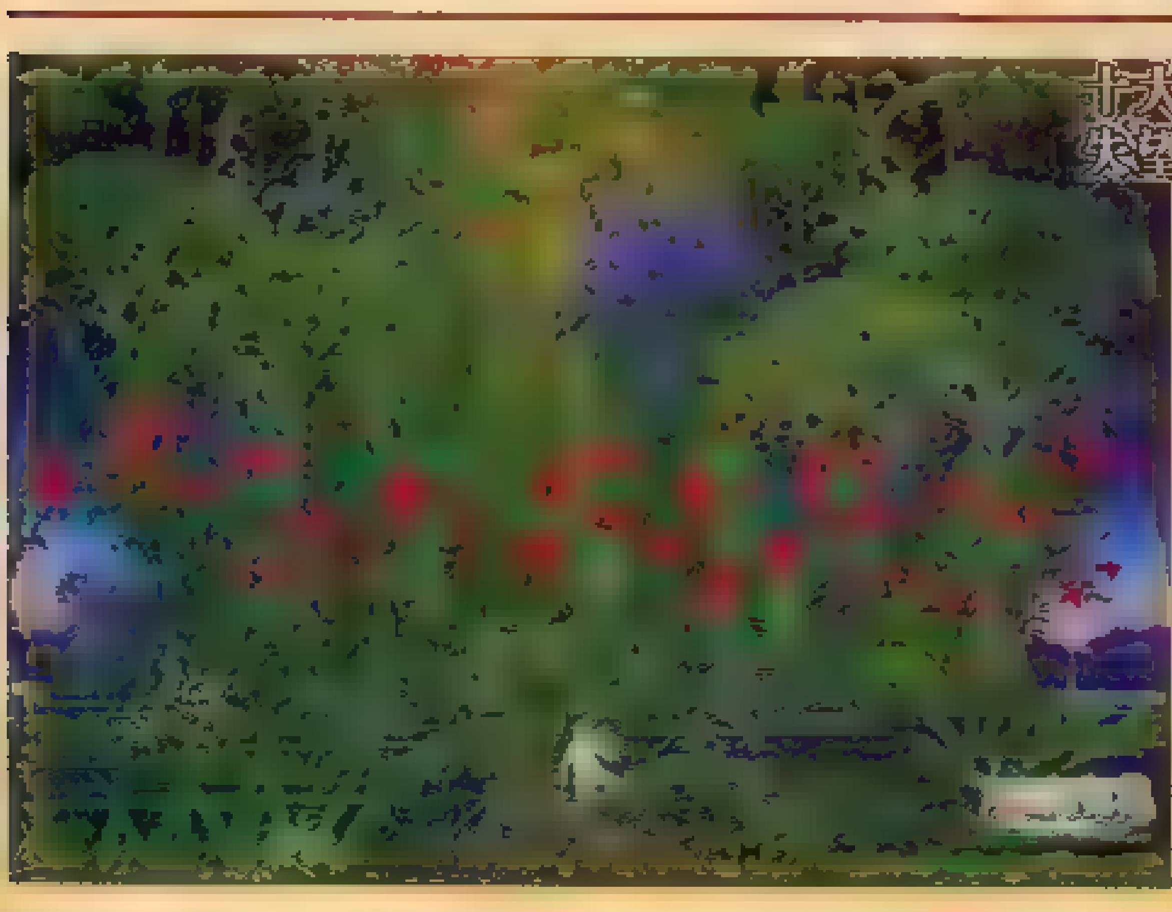
十大失望8 幻想水浒传V

平心而论，《幻想水浒传V》本身的素质还算过得去，除了剧情稍微多了一点、密集了一点、拖沓漫长了一点……导致真正让人玩游戏的时间相较而言稍短之外基本没什么大问题。但是对于“《幻想水浒传》系列”来说，这个不过不失的第5作确实让人失望，一鼓作气，再而衰，三而竭，从超高素质的第2作开始算起，现在大概确实竭了吧。



▶收集齐108星是该游戏系列最吸引人的要素之一。

十大失望9 圣剑传说4



也许是《圣剑传说3》在众多玩家心中塑造的经典形象过于深刻，所以当打着系列正统续作旗号的本作推出后，完全颠覆系列传统的操作方式招来了不少FANS强烈的抵触情绪，如果游戏并不是围绕着玛娜和八大精灵展开，或许更加偏向于动作游戏的本作更适合用“《圣剑无双》”这种标题来命名。

十大失望10 梦幻之星 宇宙



如果仅仅从单机游戏的角度出发，并不出色的游戏画面和老套的剧情可以说是本作最大的致命伤。虽然游戏厂商极力地想弥补某些玩家无法通过网络联线游戏的遗憾，但加入的“自创模式”却没有能够达到预期的效果，单调而重复的任务很容易就会让玩家在这个虚拟的网络世界中感到疲倦，或许坚持沿着网络模式发展才是最适合本系列的方向。

www.plumbook.cn

2006年度十大关键词

十大关键词1 跨平台



"跨平台"是发行商每年都在谈的话题，但从来没有像今年那样进行得如此彻底。索尼在北美的看家大作《GTA4》将同步推出X360版、"E3 2006最佳PS3游戏"《刺客信条》也将跨平台，日本公司则采用了较为婉转的跨平台方式，Square Enix的"伊瓦利斯同盟"就采用了同品牌多作品的跨平台方式，人人有的玩、个个有功练，不亦乐乎！

十大关键词2 掌机



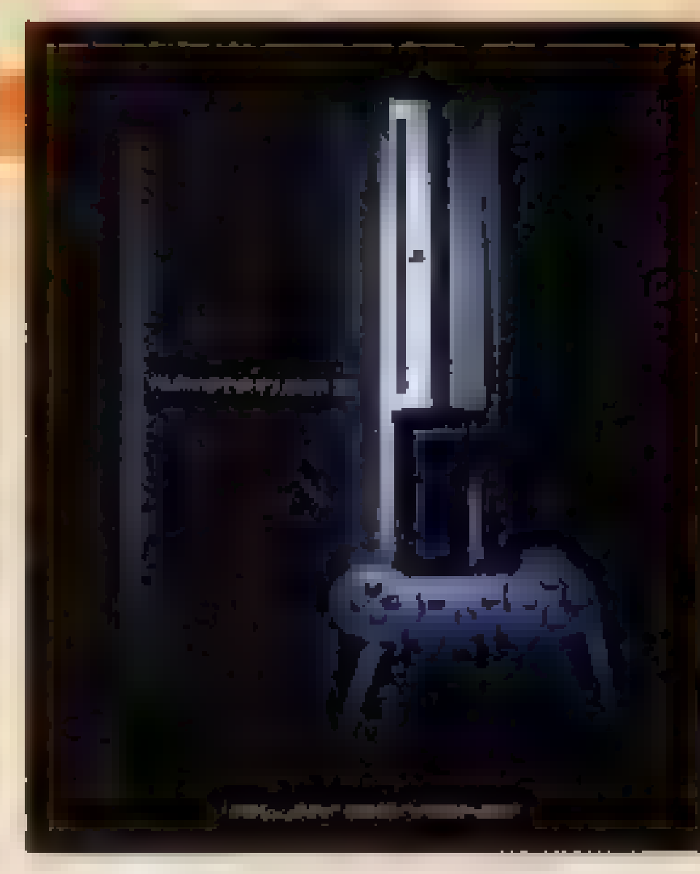
2006年全球游戏市场再创新高，主要原因不是次世代，而是掌机。2006年媒体最关注的是次世代主机大战，但游戏市场的中流砥柱却已悄悄地向掌机转化。日本的掌机市场规模几乎达到了家用机的两倍，与几年前的格局刚好相反。当然，掌机市场的膨胀主要是NDS的功劳，不过如果没有PSP，目前的掌机市场规模不会比GBA时代高出那么多。

十大关键词3 动作感应



在手柄设计方面，索尼一直在跟随任天堂的脚步。当N64手柄的类比摇杆和振动功能大获成功，索尼紧接着就推出了DualShock振动手柄，而当Wii提出了动作感应的概念，索尼也立即跟进。动作感应可以说是游戏操作方式从"2D"向"3D"的进化，虽然说PS3的"六轴"怎么看都有点不伦不类，但手柄这种设备毕竟不是封闭式的平台，没准索尼已经开始研究"十二轴"了呢！

十大关键词4 售价



在PS3售价正式公布前，蓝光以及CELL的高昂成本早已从各个投资及分析机构的评估中得以确认，但人们仍然相信索尼会像过去那样神奇地将售价控制到游戏业的常识范围之内。然而在E3展前发布会中，索尼最终打破了人们的幻想。599美元对于索尼来说或许已经是跳楼价，但对于一部游戏主机来说，400美元以上的价位实在很难得到大规模普及。

十大关键词5 E3



2006年，我们彻底告别了奢华的游戏业第一大展。多年来，E3展早已不是一个单纯的展会，它是游戏业各势力大战的浓缩，将精彩的游戏业以令人应接不暇的方式集中呈现在人们面前，却十分不幸的成为参展商们的负担。从此每年5月再也没有那令全世界玩家兴奋躁动的5天，全世界又少了一个认识游戏业的窗口。

十大关键词6 缺货



这个在去年盘点中排名第7的关键词今年不出所料地再次上榜。毕竟2005年缺货的只是X360，而2006年Wii和PS3纷纷缺货，并且程度尤有过之。PS3因缺货导致的黄牛捣乱、暴动、抢劫甚至枪击和死亡事件令人触目惊心。将来回顾2006年的游戏业历史时，PS3的缺货闹剧必将成为人们津津乐道的谈资。

十大关键词7 四叶草



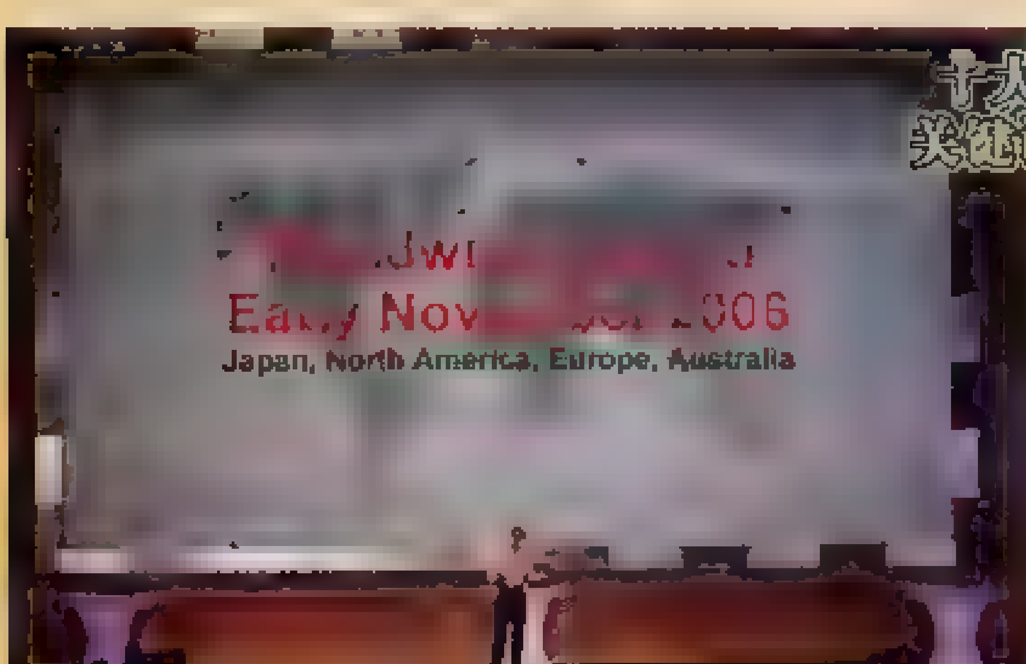
在动作游戏类型上，我们至今还很难找到一家能与Capcom抗衡的公司。四叶草作为Capcom的一个全明星游戏开发团队，再次体现了Capcom的动作游戏创新实力。然而对于一家上市企业来说，无法转化为商业利益的创新是毫无意义的，《大神》的叫好不叫座以及四叶草的关闭是给创意的一记响亮耳光。近年来Capcom的人才已经流失得七零八落，未来的走向实在令人担忧。

十大关键词9 DQ IX



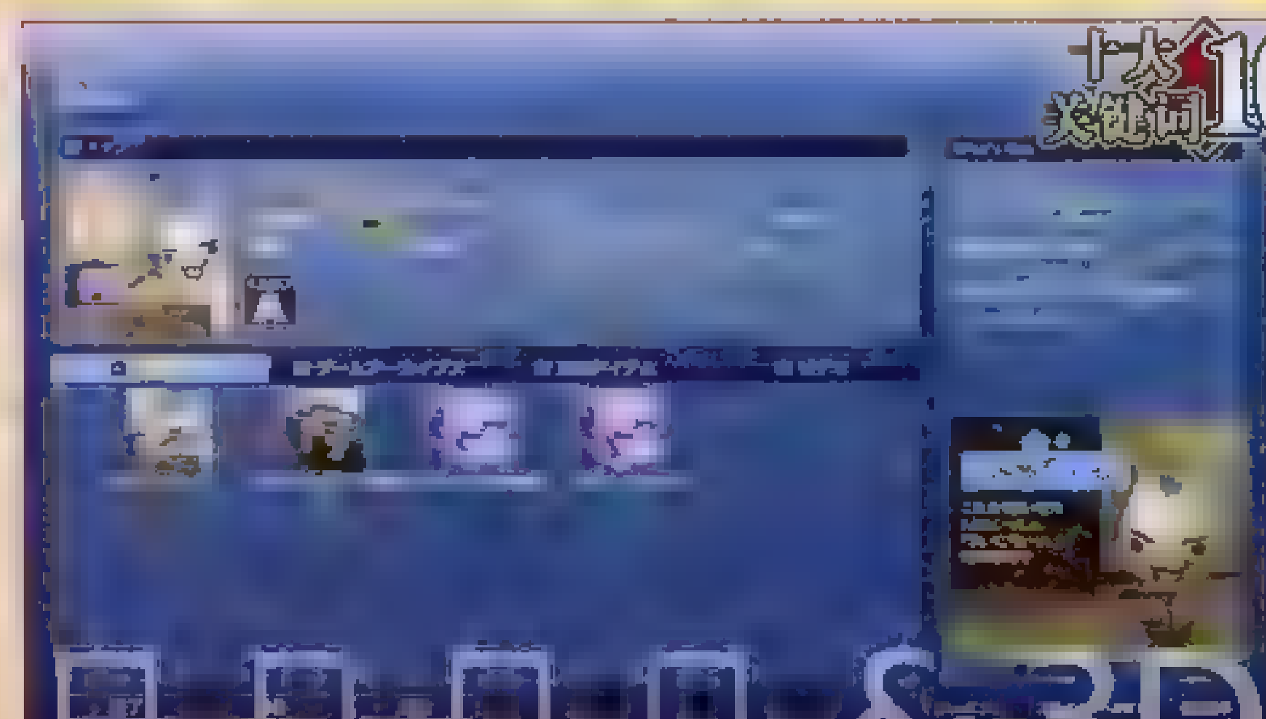
让"十大关键词"中出现一个游戏名，这原本不符合我们的评选规则，但我们完全可以将"DQ IX"作为一起事件，而不仅是一款游戏。NDS版《勇者斗恶龙IX》的公布是NDS在日本的加冕礼，这次加冕不仅宣告了NDS在掌机市场的胜利，也确立了NDS作为日本当前第一主流主机的地位。不管人们是否接受，在商业社会从来都是销量说了算。

十大关键词8 延期



延期对于游戏来说是司空见惯的事，但若是发生在一部主流游戏机身上，影响到的绝不仅是硬件商本身，而是整个业界所有第三方的游戏档期安排。而PS3一延就是两次。春季延期到秋季还可以说是在人们预料中，但欧版的再度延期以及发货量的骤减却令人大为意外，它大大影响了第三方的首批游戏销量，并为索尼的诚信再次留下阴影。

十大关键词10 网络化

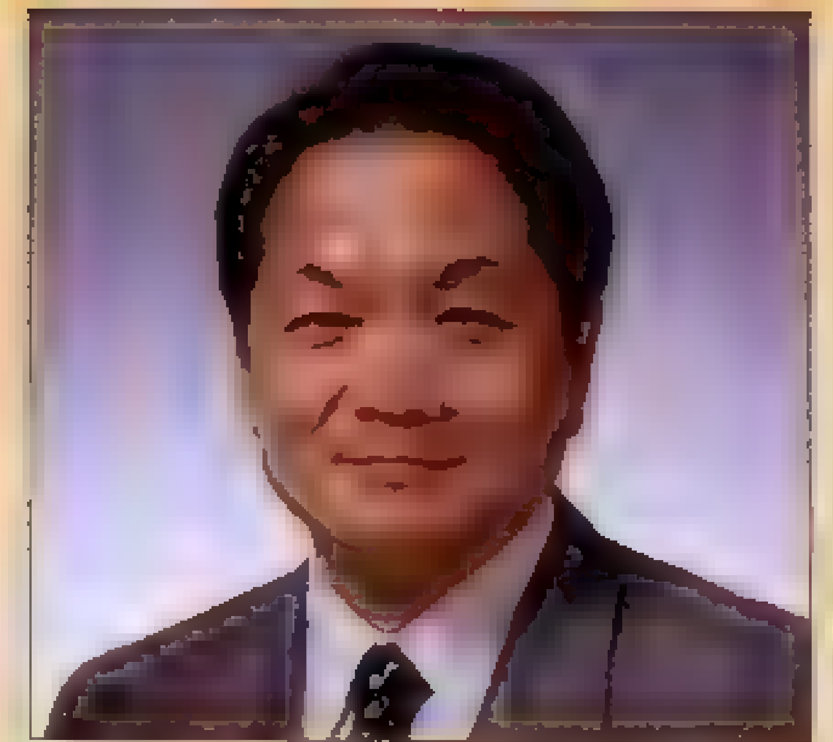


PS3和X360都支持HD，Wii与PS3都支持动作感应，而如果要从这三部主机中找出一个共同点，那就是对网络服务的支持。不管是Xbox LIVE、PLAYSTATION Network还是WiiConnect24，网络化已经成为三大厂商的共同认识，甚至在服务内容方面都有很大的相似之处。不管你是否做好准备，网络化大潮已经席卷电视游戏业。

www.plumbook.cn

2006年度 十大人物

十大人物1 久多良木健



2006年或许是久多良木健有生以来最艰难的一年，PS3遭到的质疑已经磨灭了久多良木健往昔的自信，在媒体的访谈中哀怨地宣称：“索尼的硬件实力已大不如前”。蓝光制造问题不断、PSP发展止步不前、PS3性能远低于人们的预期，所有烦恼一股脑儿地找上了久多良木健，终于使其从台前退到了幕后，交出了日常管理事务，结束了SCEI的“久多时代”。

十大人物2 岩田聪



2006年是岩田聪当上任天堂社长以来最春风得意的一年，任天堂的股价在NDS的热销和Wii的超人气中创造了历史新高，岩田聪也因此在全球各种权威财经传媒中频频露面。岩田聪是一个精明而谦虚的管理者，在谈到NDS的成功时很少与对手进行比较，甚至坦言“NDS目前处于非正常的过热状态”，在这一点上，岩田聪的大将风范令人敬佩。

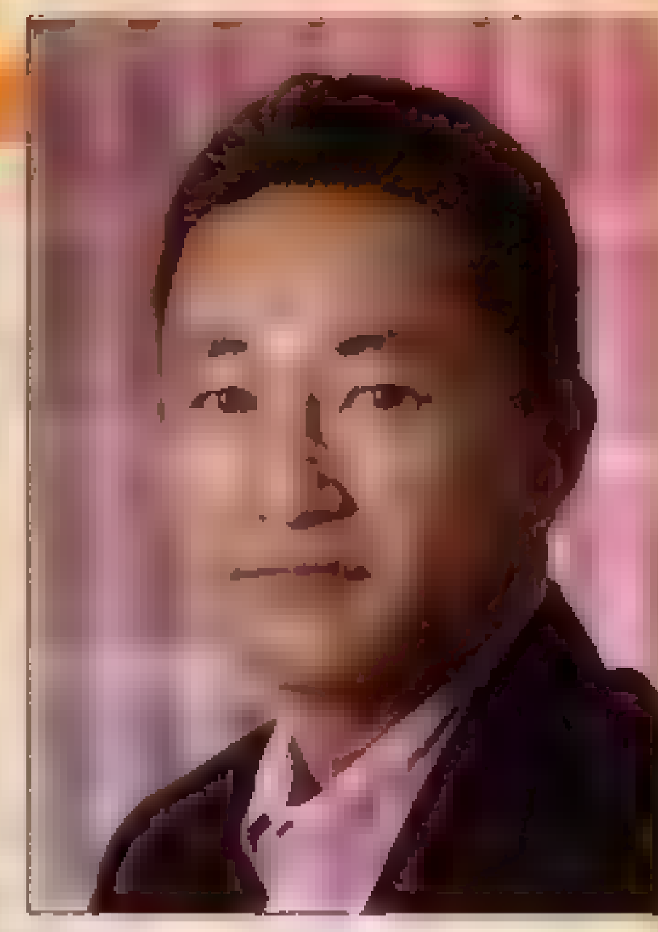
十大人物3 雷吉

作为美国任天堂的灵魂人物，雷吉(Reggie Fils-Aime)的个性与温文尔雅的岩田聪恰好相反，他总是用犀利的语言毫不掩饰地讽刺和挖苦竞争对手，突出的个性使其成为任天堂FANS的偶像，也成为美国任天堂当之无愧的标志性人物。2006年，这位卖过洗发水和披萨饼的营销天才终于在美国任天堂最辉煌的时期里当上了总裁。



十大人物4 平井一夫

平井一夫的个性与雷吉较为接近，当PS3广遭质疑时，平井一夫仍然英勇无畏地与对手大打口水战，不管他的心中是否真的底气十足，在SCEI的这个艰难时期里，确实需要有这么一个精力充沛的年轻管理者掌握大局。平井一夫于1995年加入当时刚成立的SCEA，第二年就被任命为SCEA执行副总裁兼COO，2003年成为SCEA的CEO。他为索尼开拓美国游戏市场立下了汗马功劳，如今终于从久多良木健手中接过SCEI社长职务，今后的SCEI将更具国际化色彩。



十大人物5 和田洋一



从公司市值来说，Square Enix在日本的第三方游戏公司中只能排名第四，但其对于日本游戏市场的影响力目前仍在第三方中稳坐头把交椅。作为社长的和田洋一一直试图维持业界势力的平衡，因此将《FF》和《DQ》的主系列续作分别留给了索尼和任天堂。今年5月，和田洋一当上了CESA会长，今后他对日本游戏市场格局的影响力将进一步加大。

十大人物6 Doug Lowenstein

2006年，美国游戏业协会ESA的会长Doug Lowenstein一直扮演着游戏业战士的角色，在美国的暴力游戏抵制风波中，



Lowenstein率领着游戏业接连起诉多个州政府，甚至面对美国总统候选人希拉里·克林顿也毫无惧色，然而E3垮台一事却让他无可奈何。没有了E3，Lowenstein黯然离开了他一手创建的ESA，开始了在资本投资领域的新生涯。

十大人物9 CliffyB



《战争机器》当数2006年最成功的原创游戏品牌，有超过三分之一的X360用户购买了这款最能体现次世代性能的游戏，而他的制作人CliffyB(Cliff Bleszinski)也因此成为2006年的游戏业超新星。CliffyB入行已有十几年，本已小有名气，他在博客中连篇的脏话一直被FANS奉为经典，《战争机器》的豪爽之感与其个性密不可分。

十大人物7 宫本茂

由宫本茂监督制作的《任天狗》和《新超级马里奥兄弟》在2006年里卖了一千多万套，由宫本茂制作的千万级游戏目前已达8款。据《商业周刊》报道，岩田聪退位后，任天堂社长最热门的人选将会是山内溥之子山内克仁以及宫本茂，这位传奇般的制作人或许并不适合以最高管理者的身分出现，但他无论如何都将是任天堂最具标志性的人物。



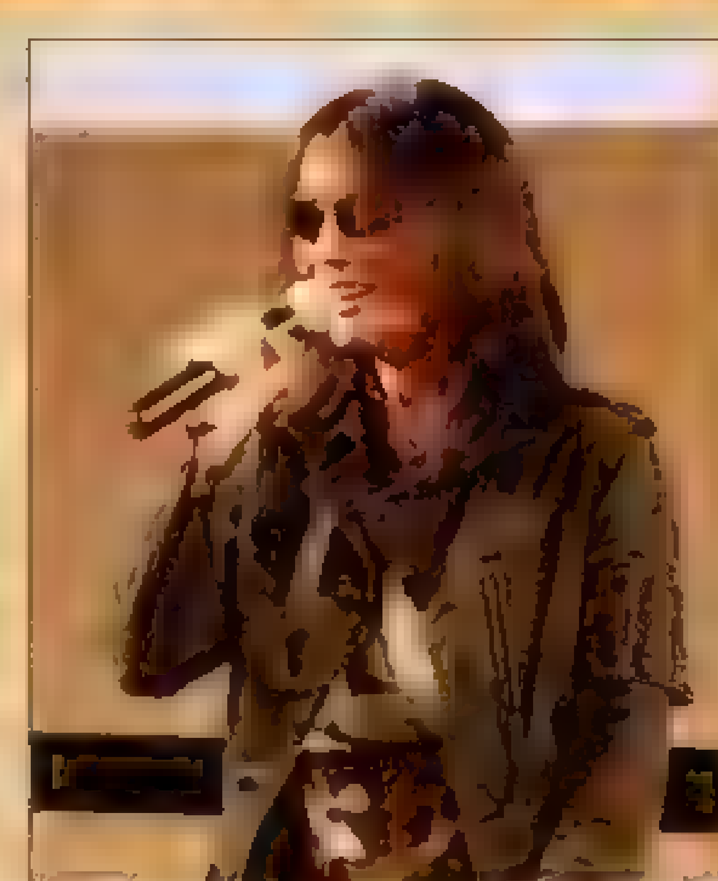
十大人物8 Peter Moore

在漫长的战略性投资后，微软的游戏业务终于在2006年开花结果，X360赶在2007年到来之前实现了全球出货1000万台的目标，并且出现了第一款300万级游戏《战争机器》。为了微软的游戏业务而在手臂上搞了两个纹身的Peter Moore终于修成正果，成为微软Xbox事业的最高统帅，与比尔·盖茨一起频繁出现于多种重要场合。不过摩尔要走的路还有很远，X360目前仍处于巨额亏损状态，要想实现目标恐怕还要多来几个纹身……



十大人物10 坂垣伴信

这是一位因为花边新闻而上榜的游戏制作人，《DOAX》的创造者爆出性骚扰丑闻，对于这样一个“邪恶”的游戏系列倒也是另外一种意义上的宣传。这起事件爆出后，Tecmo曾发表官方声明，坂垣伴信说成了“性骚扰者”，不过大多数人恐怕都不会轻信这种单方解释，坂垣伴信的形象和一贯作风实在很难让人相信他会是性骚扰事件的受害者。



www.plumbook.cn

2006年度 十大数字

十大数字1 800亿

SONY

今年7月，彭博财经报道了索尼从20多家银行构成的企业信贷集团贷款800亿日元的消息，这是索尼10年来首次申请如此巨额的企业贷款，进一步证明了索尼当前的危急局势。而就在获得这笔贷款之后，笔记本电池回收事件令索尼损失了510亿日元，PS3降价的损失也达到数百亿日元，800亿日元的贷款瞬间就被消耗得无影无踪。

十大数字2 16.4亿

上财年(截至2006年6月末)，微软家庭娱乐部的业绩可谓喜忧参半，喜的是该部门营业收入达到了42.66亿美元，X360全球出货量突破了500万台，忧的是该部门运营亏损高达12.62亿美元，同比增加160%。该财年内，X360相关的研发、宣传、硬件亏损等给微软带来了16.4亿美元的损失，X360的成功完全可说是微软的真金白银堆起来的。



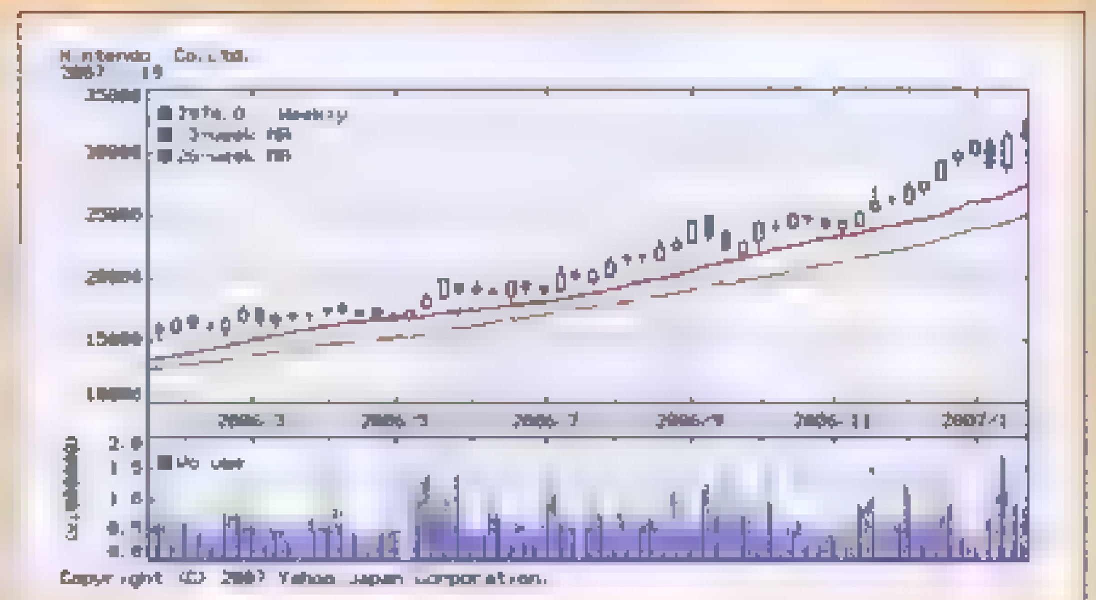
十大数字3 2000亿



2006财年，SCE给索尼造成的亏损约2000亿日元，超过了微软为X360蒙受的亏损。有分析机构预测，在PS3的整个生命周期内索尼可能都无法从中捞回成本。2005年索尼半导体事业部总裁真锅克史曾宣称PS3最终销量将突破2亿台，而如今“PS3以7500万台销量的微弱优势赢得次世代战争”已经属于乐观估计，PS3的处境十分艰辛。

十大数字4 43776亿

2006年的最后一个交易日，任天堂在东京证券交易所的股价突破了3万日元大关，达到30900日元每股，总市值达43776亿日元，在全日本上市公司中市值排名第17位，而索尼排名14，二者的差距仅一万余亿日元。在2006年里，任天堂的股价上升了超过一倍，而以目前的涨势，其市值相信很快就会突破5万亿日元。



十大数字5 800万

当CliffyB说“我们的目标是600～800万套”时，大多数人可能会将其视为荒谬的吹嘘，毕竟当他说出这句话时X360的全球销量尚未达到600万台。而随着该作的发售，人们看到了微软的第二个“光环”。《战争机器》只用了两个月销量已突破300万套，这个成绩已经远远超过了当年的《光环》，而《光环》的最终销量约650万套。



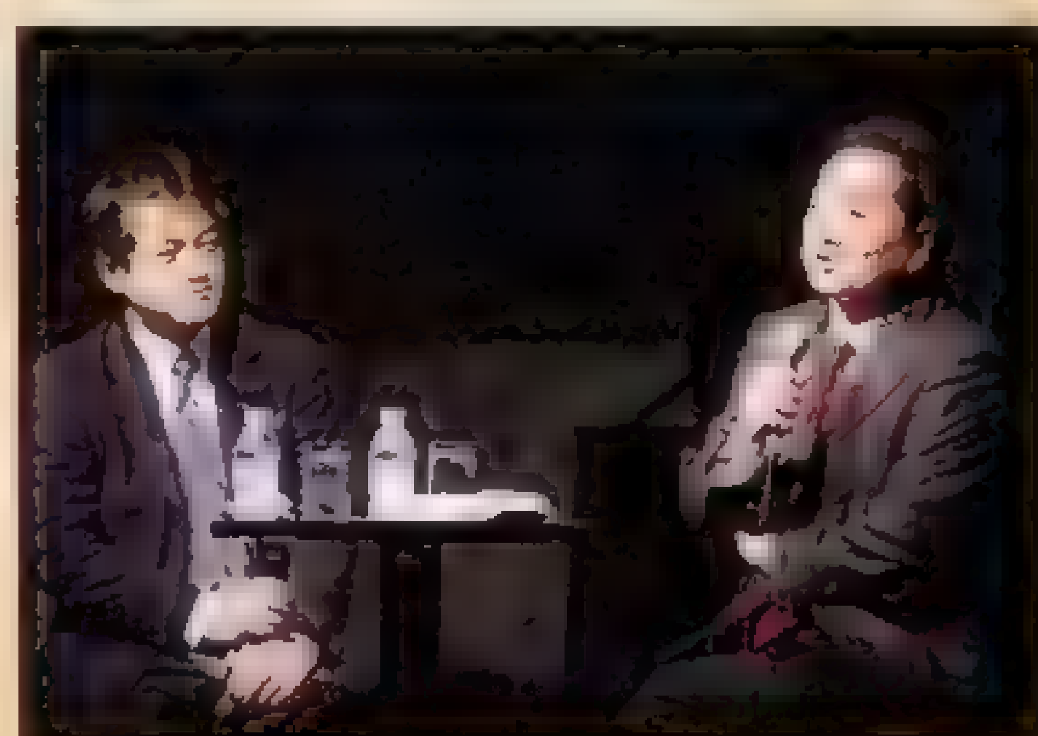
十大数字6 1111



索尼对于PS系主机的发售日总爱搞各种数字把戏，PS是“1、2、3”(1994年12月3日)，PS2是“1、2、3、4”(平成12年3月4日，即2000年3月4日)，而PS3则选择了11月11日。以“1111”为主题的广告在PS3发售前在日本各大电视台高密度播出，而在这个特殊时间里推出的PS3不可避免地拥有了另外一种作用——献给御宅族的光棍节大礼。

十大数字7 12810

TGS 2006的基调演讲中，久多良木健宣布将PS3的售价下调至49980日元(含税)，比起之前公布的62790日元(不含税价格为59800日元)降低了12810日元。主机尚未上市，就降价了一万多日元，这在游戏历史上确实是极为罕见的异例，也体现了索尼对PS3的售价底气不足。难怪这么大的一个消息竟选择在基调演讲之后的记者问答中低调公布。



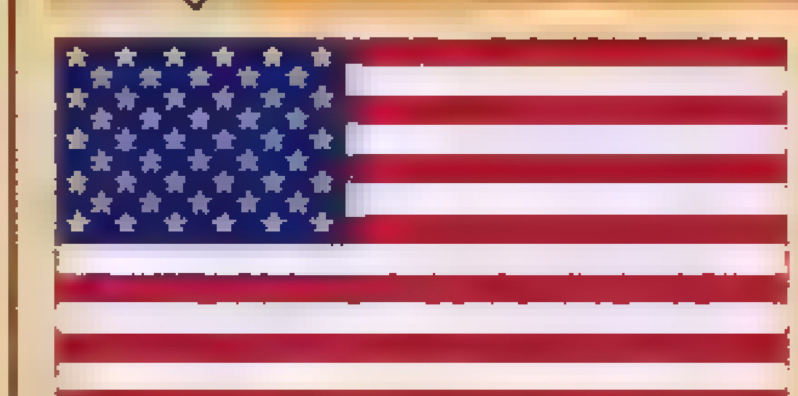
▲久多良木健在与记者的对谈中公开了PS3的降价消息。

十大数字8 83000

2000年3月，PS2在日本上市3天内销量即突破98万台，创造了日本游戏历史的一个神话。而几年后PS3上市时的首发数量竟连十分之一都无法达到，PS3的缺货之严重可想而知。据统计，PS3首批发货量仅8.3万台。其实以如此之低的发货量，索尼完全没有必要为PS3浪费那么多广告费，倒不如将这些钱用来扩充生产线，解决缺货这一当务之急。



十大数字9 125亿



2006年，美国电子游戏市场总规模达到了125亿美元，比2005年整整提高了20亿美元。在PS2、NDS等主机继续保持繁荣的情况下，次世代主机的热卖让家用机硬件销售额同比增长了87.5%，达到了史无前例的29亿美元，并且这还是在PS3和Wii大规模缺货的情况下实现的，美国游戏市场还有极其巨大的潜力。

十大数字10 6257.9亿

2006年，日本电子游戏市场总规模高达6257.9亿日元，比2005年暴增37.6%，不仅突破了5000亿大关，更是一口气迈入了6000亿级别，突破了1997年日本游戏市场规模的最高点，成为日本游戏历史上最辉煌的一年。NDS突破游戏业常识的疯狂热销带来了日本游戏业的[illegible]，而在[illegible]日本卖出的[illegible]万套游戏中，有将近3000万套来自任天堂



www.plumbook.cn

2006年度 十大期待

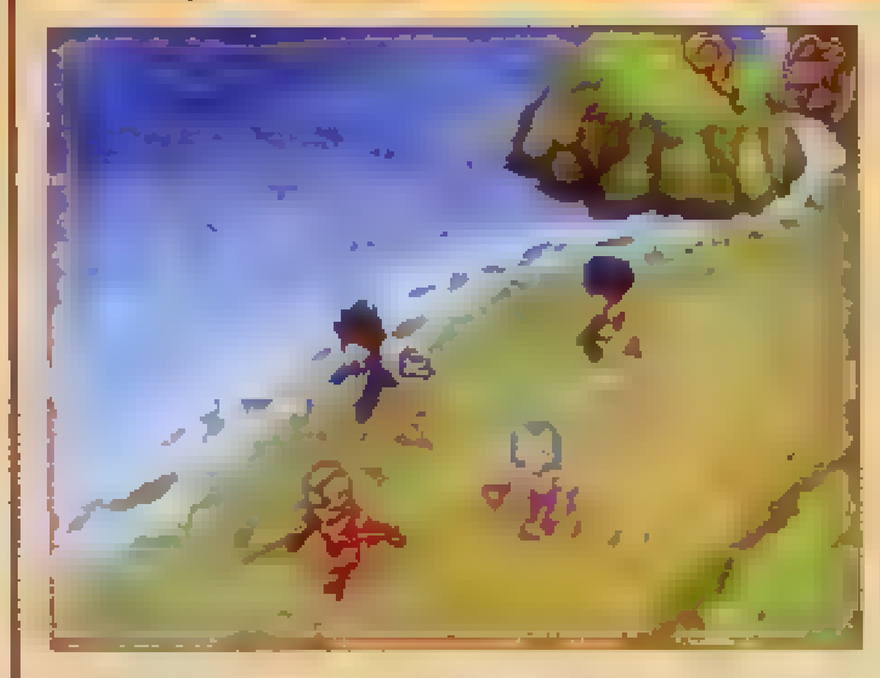
十大期待1 潜龙谍影4



对应机种 PS3

当人们对PS3的宣传影像争论不休时，即时演算的《潜龙谍影4》让人们吃了一颗定心丸。在去年TGS的最新预告片中，年轻版斯内克的出现、"无处可藏"的环境中全新的"潜入"方式都让人大为期待。已公布的2007年PS3独占游戏中，《潜龙谍影4》最有资格成为PS3年末压轴戏，它将成为PS3游戏迈入成熟的标志性作品。

十大期待2 勇者斗恶龙IX

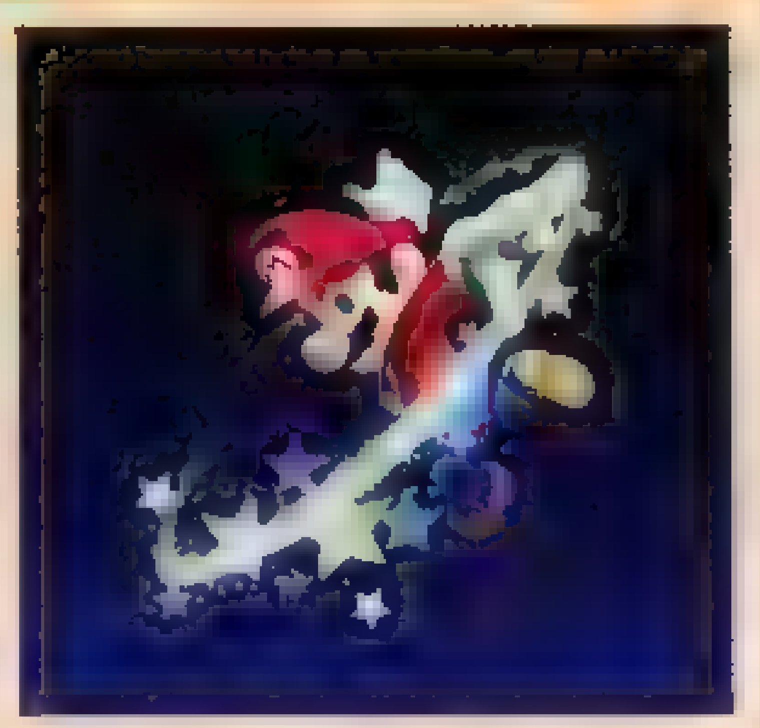


对应机种 NDS

NDS版《DQ IX》的公布在游戏业掀起了轩然大波，这也是掌机在日本有史以来得到的最高待遇。充满动作性的战斗系统、4人网络联机功能，《DQ IX》带来了大量全新概念，虽然目前日本玩家对于这些变化以负面意见居多，不多对于那些想尝试《DQ》的新玩家来说，却也不失为一个很好的起点。不管怎样，2007年最畅销的RPG相信非它莫属。

十大期待3 超级马里奥银河

对应机种 Wii



随着《新超级马里奥兄弟》朝千万销量迈进，"马里奥"这个游戏业最值钱的品牌开始再度焕发活力。去年E3展就已经公布的《超级马里奥银河》很可能将会是2007年末商战Wii的扛鼎之作，而这款采用动作感应技术的新作或许将成为继《超级马里奥64》的3D进化后，"《马里奥》系列"最大的一次进化，宫本茂将如何再度发挥他的惊人想象力？

十大期待4 失落的奥德赛

对应机种 X360



▲《失落的奥德赛》规模恢宏壮阔可媲美《FF》。

《蓝龙》的表现令人满意，微软需要另外一款大作进一步巩固其在日本的战果，而这款游戏自然就是《失落的奥德赛》。这款由坂口博信打造的RPG史诗大作完全可以说是X360版的《最终幻想》，其壮阔华丽之感体现了次世代RPG的真正风采。尚未发挥X360真正实力的《蓝龙》已经用了3张DVD，不知这款游戏要用多少张DVD才能装下呢？

十大期待5 高达无双



对应机种 PS3

对于喜欢日式游戏的玩家来说，目前PS3上除了《山脊赛车7》外或许已经找不到能玩的游戏。但从2007年春季开始，PS3的真正重头戏即将轮番登场，而其中打头阵的应该就是《高达无双》。对于次世代主机来说，《高达无双》的画面或许算不上精良，但驾驶熟悉的高达机体一骑当千的感觉足以令人热血沸腾，这样的"无双"只有次世代才能实现！

十大期待7 刺客信条



对应机种 PS3 / X360

《刺客信条》以区区一段预告片获得了"E3 2006批评家大奖"的"最佳动作冒险游戏"奖，这款由《波斯王子：时之砂》原班人马打造的大作目前已经成为育碧的头号原创游戏。而根据此前透露的消息，《刺客信条》的剧情可能将完全超越人们的想象，在中世纪的背景后还隐藏着"黑客帝国"般匪夷所思的虚拟世界。

十大期待6 光环3

对应机种 X360



作为X360今年的年末压轴戏，《光环3》的重大意义已经无需赘言。如果说《战争机器》的目标销量是800万，那么作为三部曲终结篇的《光环3》的目标销量可能是1000万……毕竟《光环2》的销量将近800万。虽然目前公布的画面并没有想象中华丽，但作为微软全力打造的鸿篇巨制，我们实在没有必要去怀疑它的品质。

十大期待8 鬼泣4



对应机种 PS3

去年的TGS展上，试玩《鬼泣4》大约要排队4个小时，风头之劲无人能及。已公布画面中超巨大的炎之魔神带来的视觉冲击力体现了次世代的应有风采，新主角尼禄与但丁的对决也令人期待，《生化危机4》主力制作人小林裕幸领衔制作的《鬼泣4》是否能够成为系列的重生？2007年《鬼泣4》将让你感受PS3的真正实力！

十大期待9 战神2



对应机种 PS2

2007年，相信国内大多数玩家都还没有做好购入次世代主机的心理准备和经济准备，不过想要追求次世代的奢华画面也不一定需要PS3或X360，PS2的《战神2》足以媲美次世代大作。《战神2》是PS2最后的超大作，也是PS2性能的终极体现。从最近公开的DEMO和宣传动画来看，该作豪气十足的爽快感足以令初期的大多数次世代游戏汗颜。

十大期待10 危机之源－最终幻想VII－



对应机种 PSP

2006年末，《危机之源－最终幻想VII－》终于以可试玩的状态出现在玩家面前，这款已经公布了将近三年的游戏总算是让期待的玩家们有了盼头。从玩家的初步试玩反馈来看，《危机之源－最终幻想VII－》将很可能成为PSP制作最[illegible]游戏，而"揭开《FF VII》[illegible]大谜团"的[illegible]更是令人遐想联翩，希望这款游戏能够成为2007年PSP在日本的救市之作。

※上述期待游戏仅以确定将于2007年内发售的作品为准，《最终幻想XIII》、《生化危机5》等游戏因发售日未明而不计入在内。 ※游戏排名不分先后。

www.plumbook.cn

颁奖典礼

白金奖

◆请记住这些你或熟悉或陌生的面孔，因为它们引领了2006的风潮

2006年度

游戏机种大奖

2006年度 最佳PS2游戏

最终幻想XII



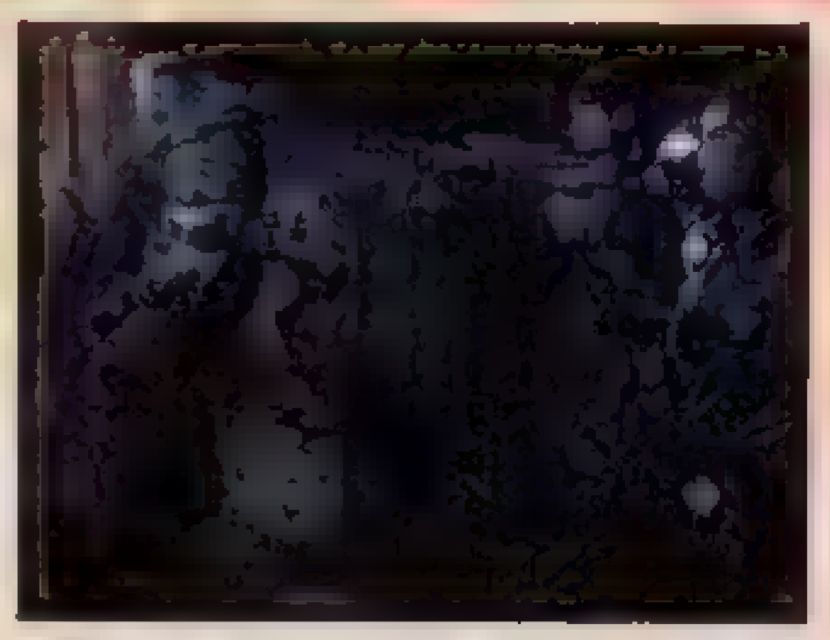
不愧是《FF》！——《最终幻想XII》以趋于完美的表现再次让人们心悦诚服地如此感叹，同时也为日趋疲软的PS2游戏阵营注入了一针强心剂。本作的锐意改革造就了一个让人愈战愈勇的全新战斗系统，而磅礴大气的世界观架构与曲折离奇的剧情更加让人回味无穷。身为一个玩家，不论你的审美观是倾向于战斗派还是剧情派，无疑都会从中得到至高的感动。

提名《大神》、《女神侧身像2 希尔梅丽娅》、《如龙2》、《胜利十一人10》、《最终幻想XII》

■2005年度最佳PS2游戏：《战神》

2006年度 最佳X360游戏

战争机器



硬派的Xbox上永远都充满了同样硬派的游戏，而《战争机器》无疑则将这种鲜明的硬朗感发挥到了极致——在这个只属于男人的世界里，如狂风暴雨般袭来的一场场阵地战简直让你喘不过气来。在虚幻引擎与越肩视角的完美结合下，残酷的战争氛围在游戏中被刻画得无比真实，而那满屏狂飙的"番茄酱"更加让人无法不亢奋，无法不疯狂。

提名《NBA 2K7》、《蓝龙》、《胜利十一人X》、《使命召唤3》、《战争机器》

■2005年度最佳X360游戏：《使命召唤2》

2006年度 最佳PSP游戏

铁拳 暗之复苏



不可否认，2006年度的PSP是个弱势机种，但这并不意味着PSP上没有好游戏，《铁拳 暗之复苏》便是其中表现最为突出的佳作。一张小小的UMD，包含的内容却多到不可思议！充实的模式、流畅的对战都让人感受到了制作诚意。游戏发售前"铁拳众"对机种选择和游戏素质的质疑也在"《铁拳》系列"120%移植度的光荣传统中烟消云散。

提名《DJ MAX》、《LUMINES II》、《潜龙谍影 掌上行动》、《圣女贞德》、《铁拳 暗之复苏》

■2005年度最佳PSP游戏：《天地之门》

2006年度 最佳PS3游戏

山脊赛车7



《山脊赛车》再次成了为PS家族新主机首发护航的旗舰，虽然其实际表现并没有人们期望中的那样焕然一新，但"购买改装"与"跟车加速"这两大系统却显然是本作着重突出的特色亮点。不过，PS3手柄的六轴感应功能在这里略显鸡肋，而且缺乏振动功能也使手感稍有缺失，这些小缺陷未免令本作的"最佳"含金量略打折扣，但即便如此，她仍然是目前PS3上最优秀的游戏。

提名《GT赛车HD 概念版》、《机车风暴》、《山脊赛车7》、《铁拳5 暗之复苏》、《未名传奇：黑暗王国》

2006年度 最佳NDS游戏

新超级马里奥兄弟



上一次玩到手感如此纯正的2D《马里奥》是什么时候了？当把这款游戏拿在手里时，恐怕许多玩家都会如此缅怀起过去的美好时光。游戏一如既往地采用了传统的"跑+跳"的简洁方式，但却衍生出了更加新奇有趣的万般变化，再配合上主模式下那多达70余个的关卡与必不可少的隐藏通道，你真的无法控制住想要一口气通关的强烈欲望。

提名《俄罗斯方块DS》、《恶魔城 迷宫的回廊》、《精英应援团》、《新超级马里奥兄弟》、《最终幻想III》

■2005年度最佳NDS游戏：《押忍！奋斗！应援团！》

2006年度 最佳Wii游戏

塞尔达传说 黄昏公主



虽然《塞尔达传说》是一部路人皆知的老经典，但Wii却以另类的操控方式为玩家们带来了全新的体感体验。与以往的古板操作不同，你只要在挥动手柄的同时利用各种按键组合就能完成从解谜到战斗的一系列动作。如果说体感操控体现的是任天堂在硬件层面的全新概念，那么"新瓶装旧酒"的本作无疑则展现了兼任软件商的老任那份勇于探索的创新精神。

提名《Wii Sports》、《超级猴球 香蕉闪电战》、《雷曼 疯兔危机》、《塞尔达传说 黄昏公主》、《手舞足蹈 瓦里奥制造》

www.plumbook.cn

钻石奖

◆如果你觉得这个奖项中目前涵盖的类型还不够多，请告诉我们——当然，网游除外

2006年度

游戏类型大奖

2006年度 最佳动作游戏

1 战国BASARA 2 PS2
2 新超级马里奥兄弟 NDS
3 神之手 PS2

大概是借助了2006年这股前所未有的恶搞风潮，向来标榜着“喧哗上等”的《BASARA》一干人等终于在本届评选中扬眉吐气了一次，将重装上阵的马里奥大叔与新锐小生金(《神之手》主角)等人纷纷斩于马下。只是，在我们向Capcom的幽默创意脱帽的同时，不免心中还留有一个小小的疑问：历史…… 真的可以如此恶搞么？



2006年度 最佳文字冒险游戏

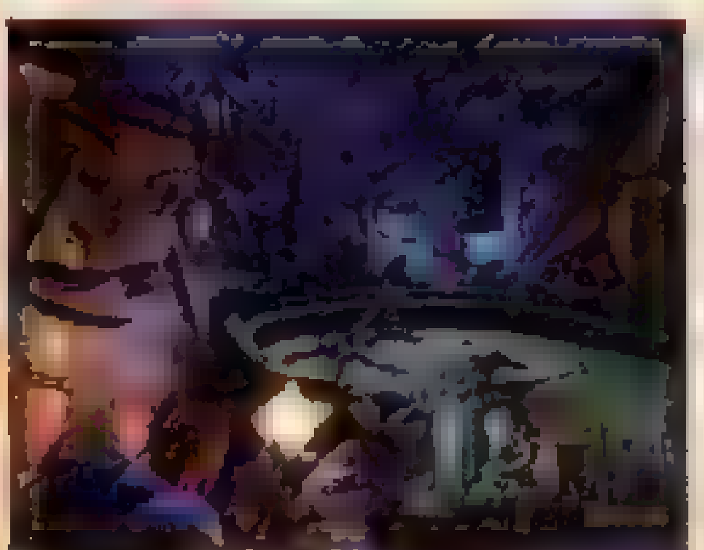
1 恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相 PS2
2 娇蛮之吻 PS2
3 遥远的时空中 舞一夜 PS2

《恐怖惊魂夜3》此次夺冠与其说是众望所归，倒不如说是实在没有更适合的作品可以获此殊荣了。平心而论，在该系列中本作的剧本实在算不上优秀，即使是向来千奇百怪的结局也被大幅度削弱，但是Chunsoft聪明就聪明在把1、2两作也一起收录在游戏中，厚道得让人简直无话可说。至于后面两名……还是让我们期待来年的《寒蝉泣鸣之时 祭囊》吧……



2006年度 最佳动作射击游戏

1 战争机器
2 杀戮地带 解放
3 失落的星球



这大概是本次盘点投票中票数差距最大的一组了——《战争机器》几乎以全票的姿态将冠军收入囊中，如果不是几位PSP机主和被爆炸效果轰得七荤八素的ACE飞行员对后面两款游戏的附加提名，我们简直要怀疑整个2006年是否就只有《战争机器》这么一款动作射击游戏。是的，假如你是一名动作射击爱好者，那么错过《战争机器》将是你一生的遗憾。

2006年度 最佳角色扮演游戏

1 最终幻想XII
2 蓝龙
3 荒野兵器5



又是一个毫无悬念的奖项！怎么说呢？一个正统的日式RPG，拥有庞大深邃的世界观、精致前卫的系统、数量惊人的隐藏要素以及令人拍案叫绝的邪道打法……面对这样的游戏，我们还能挑剔什么？当然，具有豪华制作阵容的《蓝龙》和集系列十年之大成的《荒野兵器5》做为竞争者同样是今年不可多得的佳作，但在《FFXII》的光环笼罩下也是枉然。

■2005年度最佳角色扮演游戏：《深渊传说》

2006年度 最佳动作冒险游戏

1 大神
2 如龙2
3 古墓丽影 传奇

同样地，与《大神》这款名副其实的“神作”相较，《如龙2》与《古墓丽影 传奇》这两款盛名之下的续作着实略逊一筹。通篇由水墨画线条构成，宛若一本互动画册的《大神》其风格是如此鲜明，每一棵花花草草或许都是游戏的一部分，而战斗和解谜方面则更加强调玩家多发挥天马行空的想象力，这一点恰恰是许多同类游戏最为薄弱的环节。



2006年度 最佳动作角色扮演游戏

1 塞尔达传说 黄昏公主
2 恶魔城 迷宫的回廊
3 未名传奇：黑暗王国

Wii独特的操作方式为本来就以解谜为乐趣的《塞尔达传说》注入了更加强大的生命力：骑马、钓鱼、射箭…… 林克所做的一切仿佛都是身为玩家的你正在亲身经历的一样，那种感同身受的心情实在奇妙得难以言喻，可说是史上最名副其实的“动作角色扮演游戏”。如无意外情况的话，相信Wii于今后相当长一段时间内都会保持在这个游戏类型上的天生优势。



■2005年度最佳动作角色扮演游戏：《王国之心II》

www.plumbook.cn

2006年度 最佳战略模拟游戏

1. 圣女贞德 PSP
2. SD高达G世纪 携带版 PSP
3. 召唤之夜4 PS2



对于广大战棋游戏爱好者而言，《圣女贞德》无疑是2006年最醒目的惊喜之作，她的画面精致而不浮夸，难度颇具挑战但并不BT，剧情曲折离奇但并不离谱，最难能可贵的是：游戏的36个关卡地形风貌各具特色，配合上丰富的"腕轮变身"系统，绝不会让人有半点乏味之感，拥有让人一旦拿起便不忍释手的神奇魔力。

■2005年度最佳战略模拟游戏：《第3次超级机器人大战α 终焉的银河》

2006年度 最佳竞速游戏

1. 山脊赛车7 PS3
2. 极品飞车 卡本峡谷 多机种
3. 山脊赛车PSP 2 PSP



甩尾、氮气、风压、改装……"《山脊赛车》系列"在一步步地完善着各项招牌特色的同时，仍然在不遗余力地追求着硬件技术与游戏系统上的双料突破。2006年11月11日，《山脊赛车》第四次为PS家族的新主机发售成功护航，游戏素质与玩家口碑均属上乘，为该系列这已经成为神话的"先锋战士"本纪又添上了厚重的一笔。

■2005年度最佳竞速游戏：《山脊赛车6》

2006年度 最佳第一人称射击游戏

1. 使命召唤3 多机种
2. 抵抗：灭绝人类 PS3
3. 黑煞 PS2



坦白地说，如果这个榜的首位不是《使命召唤3》，那才叫咄咄怪事。这款次世代全平台称霸的FPS以其足可以假乱真的战场氛围席卷了绝大部分票数，但与去年《使命召唤2》那压倒性胜出的情况不同的是，今年我们欣喜地看到了两款优秀的原创FPS：《抵抗》虽然存在诸多硬伤，但已隐约拥有了一款大作的气质，而视觉效果一流的《黑煞》居然是现世代机种的游戏，这本身便是一个奇迹。

■2005年度最佳第一人称射击游戏：《使命召唤2》

2006年度 最佳体育游戏

1. 世界足球 胜利十一人10 PS2
2. 世界足球 胜利十一人X X360
3. NBA 2K7 X360



在去年的盘点中，我们曾在这个奖项里大胆预测：2006年的冠军得主定然是《WE10》。谁知我们猜到了这开头，却没猜到这结尾——《WEX》的意外发售险些让《WE10》将宝座拱手让给这位自家兄弟，好在最后《WE10》还是凭借着广泛的群众基础有惊无险地胜出。值得一提的是，如果排在《NBA 2K7》之后的《J联盟 WE10》能够再奋发图强一点的话……这个奖项就足以看作是世界杯在这一刻灵魂附体了。

■2005年度最佳体育游戏：《世界足球 胜利十一人9》

2006年度 最佳对战格斗游戏

1. 铁拳 暗之复苏 PSP
2. 罪恶装备XX SLASH PS2
3. 龙珠Z 电光石火！NEO PS2

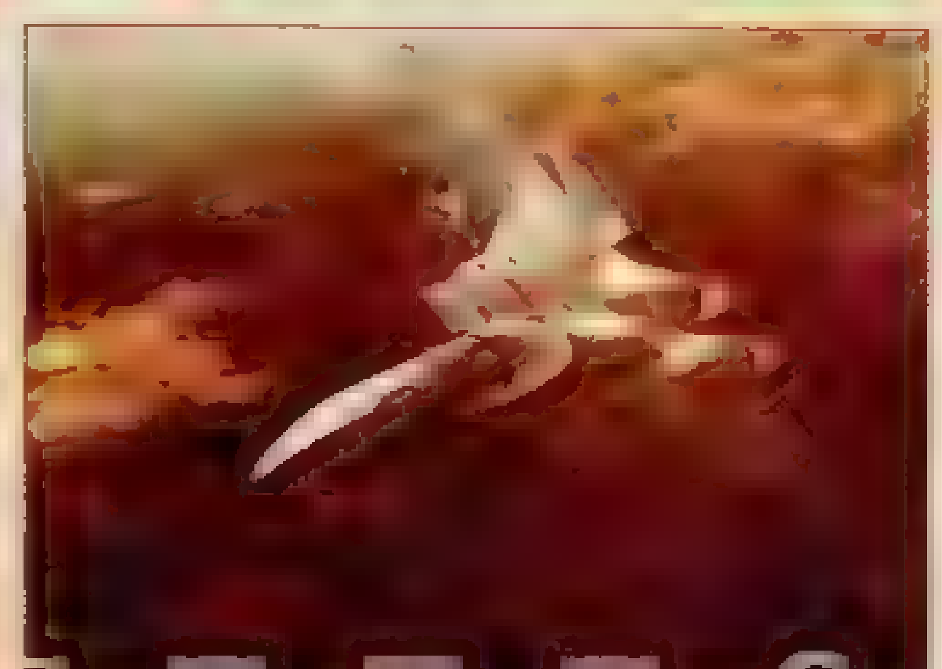


就游戏本身来说，三度进化的《暗之复苏》版本在《铁拳5》的大系统下已经趋于完美，角色性能的全面调整使角色使用率重新洗牌，各角色之间的实力差距被大幅缩小，而平衡性提高也使游戏的研究价值和对战乐趣有了很大程度的提升。除去移植度与原创要素之外，FTG的核心还是在于对战性，而《铁拳 暗之复苏》在这方面的成就足可笑傲2006了。

■2005年度最佳对战格斗游戏：《灵魂能力III》

2006年度 最佳射击游戏

1. 皇牌空战 零 贝尔肯战役 PS2
2. 皇牌空战X 诡影苍穹 PSP
3. 音乐爆破 PSP



本作可以说将此类游戏的特色发挥到了极至：复杂却又不难上手的操作、适合各种玩家的难度、丰富的任务类型以及华丽爽快的战斗，再加上充满特色的过场演出以及气势磅礴的音乐，令本作成为了绝对的经典。然而也正因如此，在PS2平台上系列将很难自我超越，而如果自身没有能令玩家眼前一亮的改变，即使登陆PS3，也很难取得现在的成绩。

■2005年度最佳射击游戏：《星际火狐：ASSAULT》

www.plumbook.cn

2006年度 最佳音乐游戏

名次	游戏	平台
1	精英应援团	NDS
2	DJ MAX	PSP
3	吉他英雄2	PS2



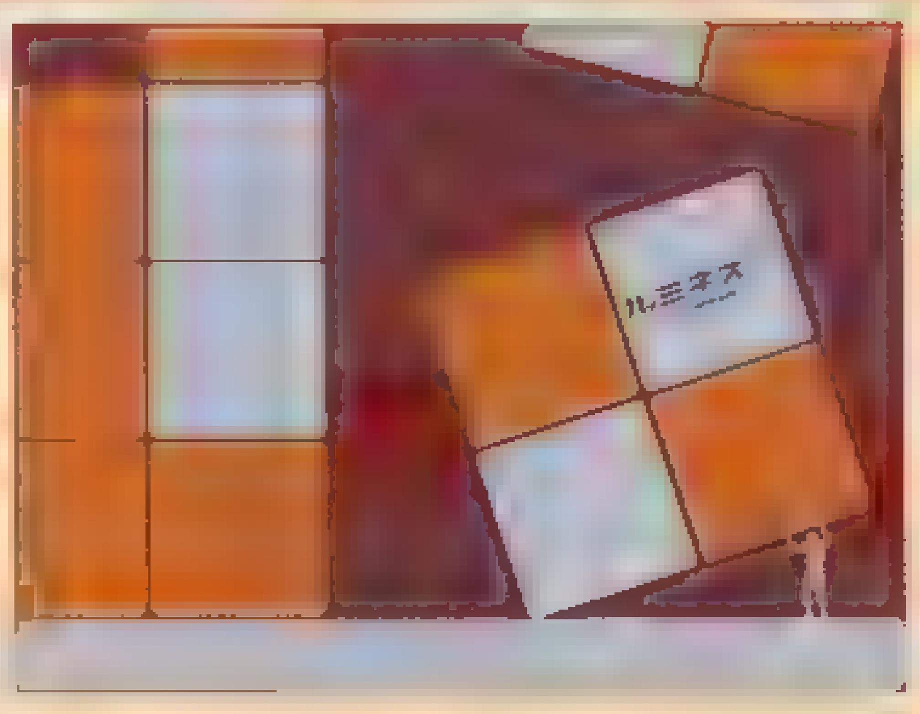
虽然打着"美版应援团"的旗号，但《精英应援团》实质上却是一款不折不扣的全新作品。根据美国玩家口味精选出的英文歌曲与创意十足的幽默漫画足以视为本作最大的诚意之举。但由于游戏系统没有什么变化，故此难以给人带来新鲜感，而《DJ MAX》与《吉他英雄2》的高素质则使该组的整体水平极其接近，可说这三者在实力上不相伯仲。

■2005年度最佳音乐游戏：《押忍！奋斗！应援团！》

2006年度 最佳益智游戏

名次	游戏	平台
1	LUMINES II	PSP
2	俄罗斯方块DS	NDS
3	右脑达人 爽解！找碴博物馆	NDS

声与光，音乐与方块……在《LUMINES》诞生之前，几乎没有人对这样的游戏有概念。但水口哲也却用他执着而又近乎癫狂的前卫理念，制作了他职业生涯里第一款叫好又叫座的作品。续作在模式上的扩展、难度上的调整、曲目上的增加，都是为了将水口风格进行到底，而背景的MV化，也将炫目的声光效果推向极致。好玩！好听！好看，谁还能小瞧这些再简单不过的双色四格的小方块呢？



2006年度 最佳桌面游戏

名次	游戏	平台
1	麻雀格斗俱乐部 全国对战版	PSP
2	大王	NGC
3	DQ&FF in 富豪街 携带版	PSP



对于麻将游戏，很多人还只停留在赌博和脱衣的不良记忆中，可能不会想到有一款麻将游戏"移植自大型街机，由日本职业麻雀协会公认，内含48名真实存在的职业选手，使用平衡性极高的规则，可以用段位来衡量自身实力，AI难度恰到好处，在小小的掌机上就能实现异地对战……"可谓集诸多优点于一身。一款麻将游戏，却名为"格斗俱乐部"，其中的爽快感也只有真正的雀士才能体会。

2006年度UCG"游戏之最" 读者投票排行榜

项目	结果
最喜欢的游戏	最终幻想XII
最喜欢的PS3游戏	山脊赛车7
最喜欢的Wii游戏	塞尔达传说 黄昏公主
最喜欢的X360游戏	战争机器
最喜欢的PS2游戏	最终幻想XII
最喜欢的PSP游戏	潜龙谍影 掌上行动
最喜欢的NDS游戏	口袋妖怪 钻石·珍珠
最喜欢的他机种游戏	最终幻想VI (GBA)
最喜欢的男性角色	斯内克《潜龙谍影 掌上行动》
最喜欢的女性角色	艾雪《最终幻想XII》
最喜欢的游戏音乐	Kiss Me Good-Bye《最终幻想XII》
最欣赏的游戏剧情	最终幻想XII

最喜欢的次世代主机	PS3	Wii	X360
	43.4%	31.5%	25.1%

"游戏之最"读者留言簿

◆最具代表性的读者

好想全机种制霸，苦于资金不足啊！老天只好求你帮忙，提升我的RP吧。

——张宏浩

◆最坚定的读者

我只选X360，其他两个怎么样，将有多少大作，我不想多说，但我现在就要《战争机器》！

——那岩

◆最知足常乐的读者

虽然我只拥有一台GBASP，但它一样能带给我无数的欢乐和感动，只希望中国的游戏事业越来越好。

——罗恒

◆最不切实际的读者

希望NDSL的机能可以再高一层，争取表现出PSP的画面效果！

——佚名

◆最伪非的读者

不用多说，本人乃1000%的任饭，只要游戏能够破解就会立即入手Wii主机。

——匿名

◆最任重道远的读者

梦想是建立一个国际一流水准的游戏中心！在这之前希望中国游戏业一路走好。

——朱文靓

◆最洒脱的读者

玩游戏本来只应图个快乐，结果2006年看得最多的是各阵营互骂，很无聊，有这时间干什么不好，玩自己喜欢的，支持自己喜欢的，没必要去管其他的机种是死是活，这才是王道。

——寇广毅

◆最[illegible]情的读者

大家好啊，我是一个爱完美的人，所以我爱完美的游戏，因为我是一个多情的人，所以我爱上无数的游戏，游戏给了我完美的人生，所以我的人生也变得完美，我更加希望能够认识你们这些完美的人。来吧，请进入我的完美的人生令我你活得更精彩吧。我的论坛号码是*******，QQ是******。

——匿名

◆最粗心的读者(之一)

填写完成后才发现必须"在2006年度中所有发售的游戏及相关内容里"选择，之后只好回过头来重新填写。这里应该给大家提个醒，先看问题再答题！

——罗轶鹏

最怀旧的读者

冒昧问一句，该调查题目是2006年度"游戏之最"，而我填的莎木可是6年前的产品，请问这个回答合格嘛？

——杨笛

最实在的读者

留言前刚得到消息：今天PSP3.03也被破解了，真神速啊！为2007年开了个好头！

——陈军

最神秘的读者

2006年，一切没有想得那么好，我们的使命依然没有结束；2007年，更多的世界等你玩下去拯救……

——[illegible]

www.plumbook.cn

黄金奖 2006年度 游戏艺术大奖

◆在这个商业社会里　总会有一些事物曲高和寡地散发着独特的光芒　这就是艺术

2006年度 艺术成就大奖

大神



《大神》的基本理念与系统核心都曾经历过确立→推翻→再确立→再推翻的多次周折，这也使得游戏开发耗费了三年光阴。当然，在这种精雕细琢下诞生的是一款真正能称之为"艺术品"的游戏。如今，我们再去重复木村圭吾的水墨画如何美不胜收，山田雅美的雅乐如何沁人心脾，亦或是四叶草区区64人是如何将"Creative lover"的精髓在《大神》中贯彻始终的，似乎已经没有了必要。《大神》对于艺术的追求无疑是四叶草精神的写照，却也成为了四叶草过早凋零的主因。或许，正因如此，我们才会觉得浮世中，如清流般存在的《大神》是何等珍贵。

■2005年度艺术成就大奖：《汪达与巨像》

2006年度 视觉大奖

战争机器



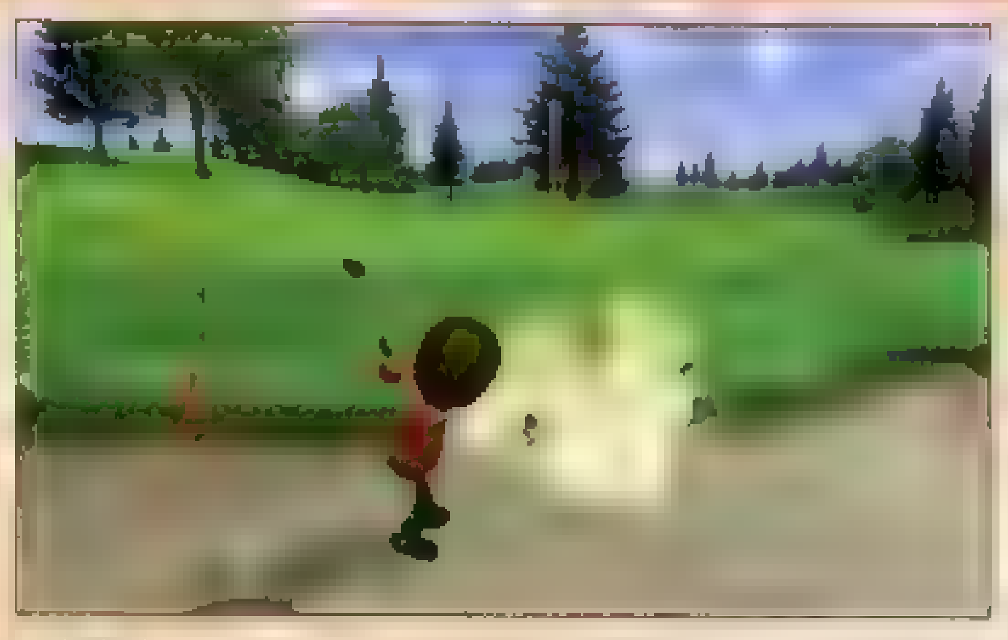
在这个世代更替的年头里，次世代游戏在视觉效果上无疑有着得天独厚的优势，而《战争机器》则是其中无以伦比的佼佼者，它无论从细节还是整体上都以无可争议的优势吸引着玩家的眼球，而这种优势足以让微软自信到让它代替《光环3》来放在PS3发售之前发卖以打击对手的气焰。它表现得如此完美，给那些首发的PS3游戏来了个狠狠的下马威。

提名《女神侧身像2　希尔梅丽娅》、《失落的星球　极点危机》、《使命召唤3》、《战争机器》、《最终幻想XII》

■2005年度视觉大奖：《使命召唤2》

2006年度 创意游戏大奖

Wii Sports



拜Wii那独特的硬件机能所赐，《Wii Sports》所具有的特色完全是革命性的，这已经无法仅用一句"创意"来形容：握住控制器双手并用地打倒拳击台上的对手、看准发球手抛球过来的瞬间猛然挥动手柄打出本垒打、对准屏幕中央的球瓶狠狠地甩出手中的"保龄球"……从某种意义上而言，这已经并不能称之为"电子游戏"，而是"动感体验"。

提名《Wii Sports》、《超级猴球　香蕉闪电战》、《俄罗斯方块DS》、《乐克乐克》

■2005年度创意游戏大奖：《异色代码　双重记忆》

2006年度 音乐大奖

荒野兵器5



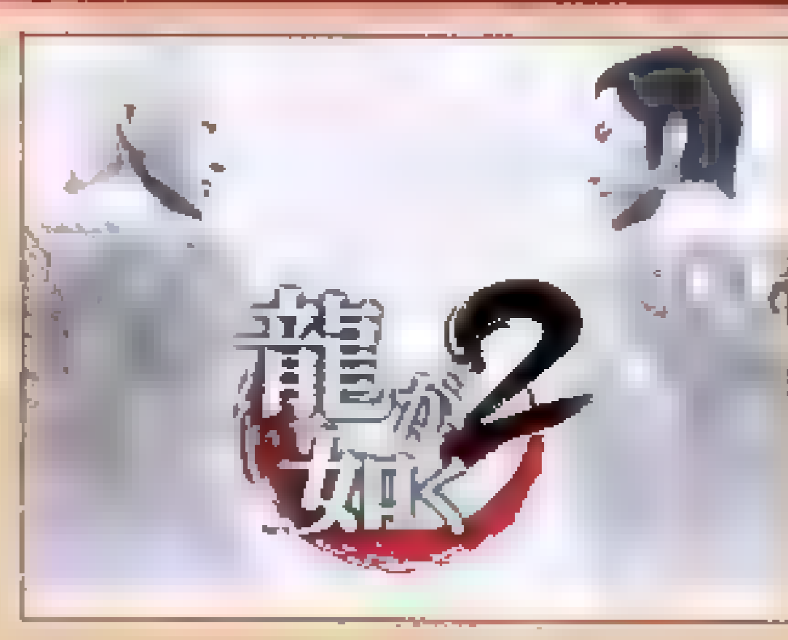
"《WA》系列"的音乐向来都是极受好评的。在5代发售之前，曾传出过作曲なるけみちこ被换的消息，搞得不少玩家担起心来。但当我们实际拿到游戏时，才发现所有的担心完全是多余的。本作的音乐在保持以往素质的基础上，更增加了乐曲的数量，风格也更加多变。定于今年年初发售的OST多达6张CD，这绝对是一顿丰盛的听觉大餐！

提名《大神》、《皇牌空战　零　贝尔肯战役》、《荒野兵器5》、《潜龙谍影　掌上行动》、《最终幻想XII》

■2005年度音乐大奖：《汪达与巨像》

2006年度 游戏剧本大奖

如龙2



一位专业且知名的编剧、一个游戏界少见的黑帮成人化故事。如果说我们去年给与驰星周与《如龙》这一奖项更多还是出于剧本新意考虑的话，那么，今年《如龙2》的当选才是真正的实至名归。在电影界浸淫多年的驰星周充分发挥了自己的编剧功力，令本作的剧情错综复杂扣人心弦，对几位主要角色的刻画也远远超越了前作。诚然，看惯黑帮电影的朋友也许觉得《如龙2》的剧情尚有诸多不足，但对于游戏来说，它已是真正的精品之作。

提名《荒野兵器5》、《潜龙谍影　掌上行动》、《如龙2》、《宿命传说》、《最终幻想XII》

■2005年度游戏剧本大奖：《如龙》

2006年度 CG动画大奖

最终幻想XII



虽说次世代的到来会使游戏中CG动画的概念逐步被淡化，但从现阶段来看，高素质的CG依然被很多人当作衡量游戏制作诚意的一项标准。单就数量而言，《蓝龙》的三张D9的确厚道，但这个奖项除了比量还得比质，《FF XII》CG电影级别的大段动画对于剧情表述和人物刻画均大有帮助，SE在此方面的经验与实力在其招牌作品上再次得到了体现。

提名《九十九夜》、《蓝龙》、《死或生　极限沙滩排球2》、《沪氏2》、《最终幻想XII》

■2005年度CG动画大奖：《铁拳5》

www.plumbook.cn

白银奖 2006年度 游戏综艺大奖

◆或许这些奖项在大多数人眼中算不得什么，但却是另一部分人心目中的无冕之王

2006年度 游戏资料篇大奖

鬼泣3 特别版



可以选择两种不同难度的复活方式；华丽超绝的过场动画可以直接观看；游戏速度可以调节；原剧情角色小丑杰斯塔成为新BOSS；增加类似生存模式的"血腥宫殿"……以上这些，统统都不重要，能使用但丁的老哥——弗吉尔才是一击中的、让FANS乖乖埋单的利器。哪怕弗吉尔只有一个战斗类型，哪怕没有为他设计任何原创关卡，只要看一下他使用拔刀流和御剑术时的超酷英姿，那就已经值回票价了。

提名 《鬼泣3 特别版》、《麻雀格斗俱乐部 全国对战版》、《最终幻想XI：亚特尔刚的秘宝》

■2005年度游戏资料篇大奖：《潜龙谍影3 生存》

2006年度 动漫改编游戏大奖

龙珠Z 电光石火NEO



这年头动漫改编游戏卖的就是个人气，只要人气高且游戏素质还说得过去，玩家们照样会乖乖地把口袋中的钞票掏出，所以持有版权的游戏厂商向来不担心此类游戏的销量。于是，聚史无前例的129名Z战士(7只"猩猩"大派送)、200多场DBZ剧情战斗、新加入的变身系统以及客串登场的RPG要素于一身的本作自然轻松地坐上了头把交椅。

提名 《JUMP漫画终极明星大乱斗》、《火影忍者 木叶之魂》、《龙珠Z 电光石火NEO》、《乔乔的奇妙冒险：幽灵之血》

■2005年度动漫改编游戏大奖：《火影忍者 究极的英雄3》

2006年度 女性向游戏大奖

乐克乐克

据我们目前的抽样调查数据表明，至少有90%以上的女孩子在看到这款游戏后都会尝试着去试玩一下——即使她们之前从来都没有碰过PSP。虽然这游戏只需按下L、R两键便可依靠舞台的倾斜来使乐克乐克前进，但几乎所有玩上这游戏的女孩子都会不自觉地"身随球动"，看她们大幅度左右晃动PSP的样子，你甚至会怀疑这是一款体感游戏。



提名 《Wii Sports》、《精英应援团》、《乐克乐克》、《遥远的时空中 舞一夜》、《战国BASARA 2》

■2005年度女性向游戏大奖：《任天狗》

2006年度 豪华声优阵容大奖

王国之心II(美版)

《王国之心Ⅱ》夺得这个大奖的理由强悍得无懈可击：为游戏中所有主要迪士尼角色配音的都是原版动画的原班人马。米老鼠唐老鸭阿拉丁辛巴花木兰……只要你能认得出来的动画角色都是原声出演，你简直不敢想像这个游戏有多少费用花在了这些声优身上。比起这些家喻户晓的大明星来，那些让我们耳熟能详的日本声优可就有些相形见拙了。



提名 《超级机器人大战XO》、《梦幻之星 宇宙》、《王国之心II》、《遥远的时空中 舞一夜》、《战国BASARA 2》

■2005年度豪华声优阵容大奖：《遥远的时空中3 十六夜记》

2006年度 厚道下载大奖

GT赛车HD



单就游戏素质而言，候选名单中的《铁拳5 暗之复苏》无疑是最高的，但那需要支付一笔价格不菲的购买费用，再历经一番极其复杂的网上购物过程，最后经过漫长的下载等待后方可入手，可谓极其"不厚道"。而《GT赛车HD》则是完全免费的！其画面效果也是清晰锐利的1080i，虽然只有一条赛道和几辆赛车可以选择，但这却是名副其实的次世代体验！故此，《GT赛车HD》在编辑部里往往被我们根据谐音叫成《GT赛车 厚道版》。(笑)

提名 《GT赛车HD》、《随身玩件》、《铁拳5 暗之复苏》、大量游戏/电影预告片

附录 UCG 盘点2006 年度颁奖典礼 评委会成员



特邀评委



LIKY 《掌机王SP》责任编辑



levelup.cn新闻官



玛鲁斯 《游戏城寨》

3DM-SM
www.plumbook.cn

编辑部盘点

◆努力工作 拼命玩 努力工作 拼命玩 努力工作 拼命玩

2006年度

UCG编辑部特别奖

2006年度 编辑部十大流行游戏

排名	游戏	参与者	流行原因
1	最终幻想XII	11人	因为它是《最终幻想》，这一理由便已足够。
2	DJ MAX	8人	体验被指尖下流淌出的动感音乐瞬间刺激到HIGH的感觉。
2	俄罗斯方块DS	8人	“俄罗斯方块”这五个字便足以说明一切。
2	山脊赛车PSP 2	8人	车到山前必有路，有路必有“山脊”车。
2	铁拳 暗之复苏	8人	人类的确永远都是好战的生物……
2	战争机器	8人	这是由“筋肉兄贵”倾情奉献的一部好莱坞动作大片。
3	怪物猎人 携带版	7人	最原始的团队狩猎方式唤醒了人体基因中最具野性的部分。
3	胜利十一人10	7人	世界杯期间球迷小编们熬夜时的必备良品。
4	胜利十一人X	6人	Xbox LIVE让玩家不再是一个人在战斗，不再是一个人。
5	NBA 2K7	5人	火箭队与姚明是大部分人进入游戏后选择的第一目标。



2006年无疑是精品游戏泛滥的一年，虽然满分大作不多，但许多精品游戏却充满了创意和惊喜，而且伴随着掌机的持续普及与次世代主机的强势登陆，编辑部内呈现出一副“百花齐放”之势，几乎各主流平台上的游戏大作都拥有着一票支持者。在2006年里，编辑部内除了“铁拳众”、“实况组”及“山脊帮”依旧一路保持高调强势之外，又新设立了“DJ团”与“猎人公会”等新锐团体，可说是迈入了史无前例的百家争鸣时期。



▲晴天等一干生猛新丁以彪悍的表现让我们切身体验了什么叫做“长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上”——

2006年度 编辑部十大流行语（排名不分先后）

十大流行语1 吃什么不重要，重要的是去吃！

出处 Gouki自创

释义 当众人在中午下班时为去哪里吃饭而犹豫不决时，Gouki往往这样催促大家快些行动先下楼再说。同样的意思可以引申出“×什么不重要，重要的是去×”等多种句式。

——例句——

多边形：慢走，中午去吃啥？

Gouki：吃什么不重要，重要的是去吃！

十大流行语2 快来拜神作！

出处 《大话西游》台词：“出来看上帝”

释义 当一款大作第一时间抵达编辑部后，双手高举“神作”的小编经常如此向众编吆喝。

——例句——

邪魔天使：《宿命传说》到了，快来拜神作！

众MM编辑：啊——我的里昂SAMA！

十大流行语3 齐达内楼上的

出处 世界杯决赛齐达内的惊世一顶

释义 由“齐达内＝顶”及“顶楼上的”（网络语言，意即支持适才发言人的观点）糅合而成。

——例句——

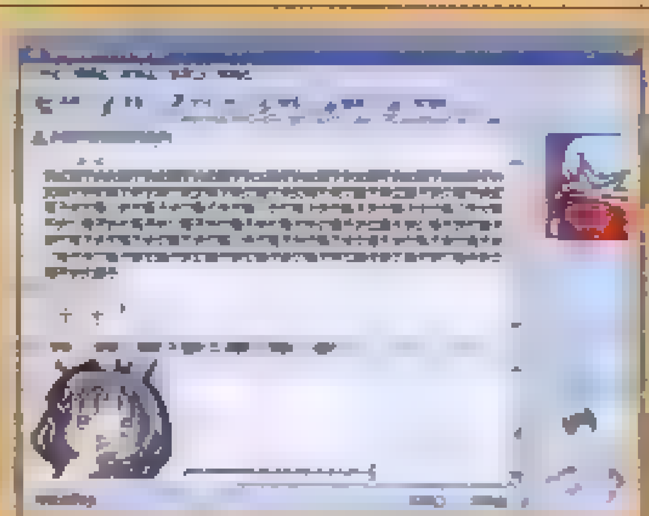
老编：编辑部拟定在周末组织聚餐——巴西风味自助烤肉，大家觉得如何？

众小编：齐达内楼上的！

十大流行语4 汪汪！

出处 拟声词

释义 在编辑部内部通讯软件中，当某人表示愤怒或顾左右而言他时，通常用这两个字代为表达。



——例句——

D·S：快交稿子快交稿子快交稿子快交稿子……（反复N遍）

多边形：汪汪！

十大流行语5 我跟你说（句号）

出处 Gouki自创

释义 当某人懒得向其他人细细解释某件事情的缘由时，通常会用这种无责任的方式结束对话。

——例句——

一刀：Gouki，《神之手》这样的神作你为何在“黄金眼”里只打了8分？

Gouki：我跟你说（句号）

十大流行语6 我姑且说之，你姑且听之

出处 多边形自创

释义 表明自己对先前的发言丝毫不负责任，也可简略成“我就这么一说”。

——例句——

Gouki：多边形，听说《战争机器》销量要是过了300万你就请客吃饭？



多边形：……我姑且说之，你姑且听之。

十大流行语7 必入，必首发，必限定！

出处 无

释义 全称为“必定在首发当日购入限定版”——当一款瞩目的大作即将上市时，编辑部里经常会有人以这样的誓言来表达自己的期待度，但往往临阵脱逃……

——例句——

雨滴：《最终幻想XII》过两天就出啦，D·S兄你有何打算？

D·S：必首发，必入，必限定！

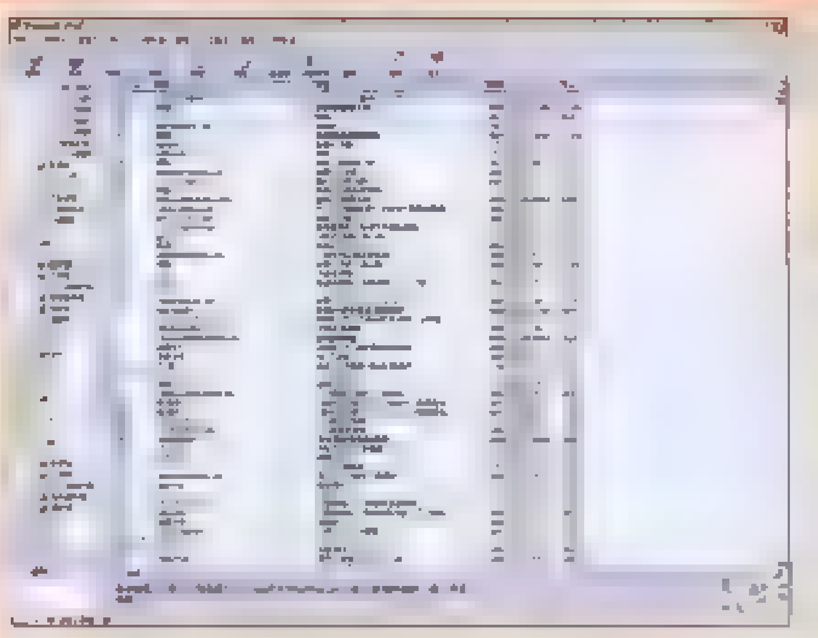
几天后——

雨滴：D·S，你上次说要买的《最终幻想XII》限定版呢？

www.plumbook.cn

2006年度 最让小编头痛的事件

撰稿人拖稿



大概是由于去年里游戏大作迭出的缘故，我们的撰稿人大军仿佛事先集体商定好了一样在2006年内频频爽约拖稿，其情节之严重、性质之恶劣、手段之残忍均已达到了令人发指的程度，种种迹象表明，这完全是一场有预谋、有计划、有组织的恐怖袭击，因为他(她)们为拖稿作出的解释几乎是千篇一律的格式，只是关键词稍有不同，而某些极个别的理由则实在是无厘头到让人恨不得将手一把伸进显示器里扼住对方的喉咙……

撰稿人拖稿的十大理由

十大 1 硬盘故障

案例 “惨了！我的硬盘中了病毒，刚刚格式化了！数据全丢，稿子也在里面，心痛！”

节哀顺变……不过，是谁刚才还在QQ群里嚷嚷着要组队去刷怪的？

十大 2 网络问题

案例 “稿子？我前两天一早就发你信箱里了啊？什么，没收到？唉，一定是你RPWT，RP！”(注：RPWT为“人品问题”的缩写，意即运气不好。)

这是某人的常用伎俩，以至于我不得不经常反复检查自己是否不慎将他的地址拖入了Email黑名单……唔，说实在的，我的确很想把他拖入黑名单。

十大 3 游戏记录丢失

案例 “我的记忆卡突然坏了，记录全部不见了，没法检索数据，稿子写不成了！怎么办？”

通常遇到这种情况时，我会回答“你需要什么数据，我可以帮你查”，然后九成以上的人都会华丽地掉线……

十大 4 操作失误

案例 “昨晚我写稿累了，睡着了，压住退格键，不小心把写好的都删掉啦。”

……你侮辱我的人格，还侮辱我的智商。－ －#

十大 5 生病

案例 “我中暑了，现在遵医嘱只能躺在床上一边喝冷饮一边看看动画玩玩游戏，别的什么也干不了。”

我也想中暑……

十大 6 出远门

案例 “不好意思啊，稿子的事情我忘了。我现在韩国滑雪，一时半会回不来，您看……”

一时回不来没关系，只是回来后别再学韩剧《冬季恋歌》跟我玩选择性失忆就行。

十大 7 恋爱

案例 “老哥，我只和你一个人说哦……我看中了一个女孩，决定今晚去和她摊牌，顺利的话就可以脱团啦！所以，稿子就先暂缓一下吧，啊。”(注：所谓的“团”即是由一群单身汉组成的著名团体“情人去死去死团”之简称)

在老编神圣的催稿声中，我诅咒你永为万年团员……

十大 8 中大奖

案例 “我最近买彩票不小心中了大奖！现在我的心情很不平静，我想我需要一段时间来调整一下自己的心态。”

这个案例不由得让我想起了韩寒的一段经典语录：其实高考的压力是完全的经济压力，如果高考前一天，忽然告诉你你爹妈都死了，但是居然卖烧饼的爹妈有几个亿的遗产，我想绝大部分的人会以居高临下的姿态参加考试，并且在碰到一个诸如叫你分析“居然”和“竟然”两词除了笔画不一样多以外有什么区别之类的题目的时候高呼一声：爷不考了！

十大 9 失恋

案例 “唉，我和女朋友在闹分手，现在完全无法集中精力写作……”

这种不可抗力是目前所知的最坏情况，如果还有什么能比这更糟的话，那就是——女方也是我们的撰稿人。

十大 10 人间蒸发

案例 ——

这才是拖稿的最高境界——直接销声匿迹。发电子邮件不回，QQ、MSN就是不上线，打电话被告知停机……仿佛世界上从来就没有这么一个人，直到我们差点向当地公安局报案时方带着稿子姗姗来迟。无招胜有招，果然才是最高境界。

以上，是众编盘点年度悲情事件时总结出的真实血泪史(T_T)，都说这年头黄世仁都怕杨白劳，果然半点不假……所以，各位亲爱的撰稿人朋友们，UCG全体小编谨在这里恭祝各位猪年吉祥如意，学业有成，财源广进，诸事顺利！然后，呃…… 我说，今儿可是年三十了，您老的租子也该交了吧？地主家也没有余粮啊……



提名 挤电梯/垃圾邮件/路由器故障/牙痛/撰稿人拖稿

■2005年度最让小编头痛的事件：垃圾邮件

D・S：……我姑且说之，你姑且听之。

十大流行语 8 要啥自行车

出处 赵本山小品《卖拐》

释义 反语，本意为“不许要自行车”，即是“不要提过分要求”的意思。

例句

D・S：胜负师，麻烦你把TGS里所有SHOW GIRL资料发给我。

胜负师：好。

D・S：对了，别忘记附上三围资料，私人Email……还有手机号码。

胜负师：要啥自行车！－ －#



十大流行语 9 压迫了

出处 一篇关于“脑末梢神经压迫”的报道

释义 ACE飞行员在内部通讯软件中老打错字，胜负师半开玩笑地解释说他是因为长期飞行在高空，血压升高，脑部血液增多压迫了脑神经，所以打错字。未曾想自此“压迫了”便不胫而走，通常用于写了错字后的自嘲。

例句

胜负师：《新超级马里奥兄弟》的游戏素质太棒了！宫本茂不愧是大师，至今还保留着那份独特的创意与童贞！

D・S：“童贞”……这个他应该早就没有了吧？ —v—b

胜负师：……是“童真”，压迫了＝ －

十大流行语 10 因为有爱

出处 《樱大战》中某舞台剧名称

释义 当某人对某种事物持有特殊且难以尽述的情感时，可用此句简略表达。本句可引申出“因为你没有爱”、“谁对××有爱？”之类句式。

例句

邪魔天使：《高达 锁定目标》这么烂的游戏你居然也能玩下去？

十六夜：因为有爱。

邪魔天使：……

特别收录 2006编辑部情景剧

根据所有流行语，我们改编了一段情景对话，与大家分享。

谁对《无双》有爱？《高达无双》要出了！

哎呀！必入，必首发，必限定！

齐达内楼上的！

是啊，快来拜神作啊！
(注：Gouki其实是瞎起哄，凑热闹)

BS楼上的！另外，为什么没有X360版啊？

要啥自行车！

(继续起哄)不是，自从那件事之后，我就一发不可收拾地爱上了这个游戏。

“爱”上了这个游戏？”

压迫了……是“爱”上了这个游戏。

口胡，楼上的这位，你要是玩这个游戏我就×××××(赌咒)

真的？你说的啊！

我姑且说之，你姑且听之。

汪汪！

我跟你说。对了，下班了，吃饭吃饭！

D・S：吃什么？

吃什么不重要，重要的是去吃！

www.plumbook.cn

2006年度 编辑部流行活动



卡委会

卡委会，即“UCG卡丁车运动促进与发展委员会”的简称。虽然卡丁车并不是什么新兴起的运动，而且UCG主编大人的卡丁车“驾龄”要用一只手才能数过来，但UCG众编辑与卡丁车第一次亲密接触，的的确确是今年的事情。自封为“UCG卡委会委员长”的Gouki是这么对喜欢玩《山脊赛车》的十六夜推广卡丁车的：“你看，卡丁车那是真可以甩尾，你完全可以把你在TGS上玩《山脊7》跑第1名的经验运用到卡丁车上！”；对只玩过《马里奥赛车》的MM编辑和美编，就是“真的，就和《马里奥赛车》一样哦，除了不能往后扔东西！”

提名 歌委会/喝委会/酒委会/健委会/卡委会

附录：编辑部各类委员会概况

	歌委会	喝委会	酒委会	健委会	卡委会
全称	UCG卡拉OK青年歌手委员会	UCG(喝)粥文化学术交流委员会	UCG酒文化研究与实践委员会	UCG加油！好男儿健身委员会	UCG卡丁车运动促进与发展委员会
口号	让我一次吼个够！	喝粥以明志，宁静以致远。	三口一瓶，路边一倒！	是男人就练八块腹肌！	未来的输马黑就从这里诞生！
活动周期	不定期	每周1次	每月1次	频繁	数月1次

2006年度 UCG语录

读者篇

都说PS2是亏着本卖，所以我先买机一台，打击日本的经济，接着我再买盗版游戏，在摧残日本经济的同时还支持了民族工业，也算是为国家做贡献！

——手机号码为1306237****的这位朋友深刻地让我们体会到了什么叫做“欲加之罪，何患无辞？”

我们买一张游戏盘才四块钱，为何你们的“游戏发售表”里每张盘折合人民币要好几百块？这不是坑害我们消费者吗？我坚信那些日本老板一定给你们钱了！

——(无锡)张弛同学貌似对“消费者”的概念理解有误……

TGS合刊的封面真美，仿佛维纳斯的雕塑。

——某读者对《神之手》“铁拳痛殴鸡冠头”封面作出如此至高评价，胜负师看后不禁汗颜：“难道维纳斯是练空手道的么？”

希望迷你DVD能加入些搞笑元素，砸PS3、X360都行。

——(保定)李嘉炀同学的“搞笑”天赋着实不俗……

看了《单身启示录》如获至宝，由于时间有限，当即用10大攻略与10个女孩展开斗智斗勇的战争，结果换来十个耳光！

——(广州)刘炳堂小哥用血的经验教育我们：贪多嚼不烂。

每次看到有人从你们那抽走一台PSP时，心里面总觉得像是自己丢了一台PSP一样。

——自我们开始把大奖设为PSP以来，据不完全统计，(银川)读者刘亚冬至少已经丢了二十余台PSP。

我的班主任很欣赏你们的口号“努力工作，拼命玩！”于是，他也经常对我们说：“看到没有？你们也要做到‘努力听讲，拼命学！’”

——(南昌)伍东昌同学的班主任显然没有理解这句话的意思……

在我的心目中，其实各位小编早已不是人了……(翻页)而是我心中的一种寄托！

——吴越同学，有啥话你不能一气儿说完呢？

这次如果再不中奖我就拒绝购买UCG——以攒钱购买PS3！

——(钦州)叶彪同学，祝您长寿。

UCG杂志社，主编贵族化，小编奴隶化，人际复杂化，加班日夜化，上班无偿化，效益保密化，待遇民工化，加薪？神话！

——(南昌)礼轶翔同学信中附打油诗一首

小编篇

杀手 血汗钱！

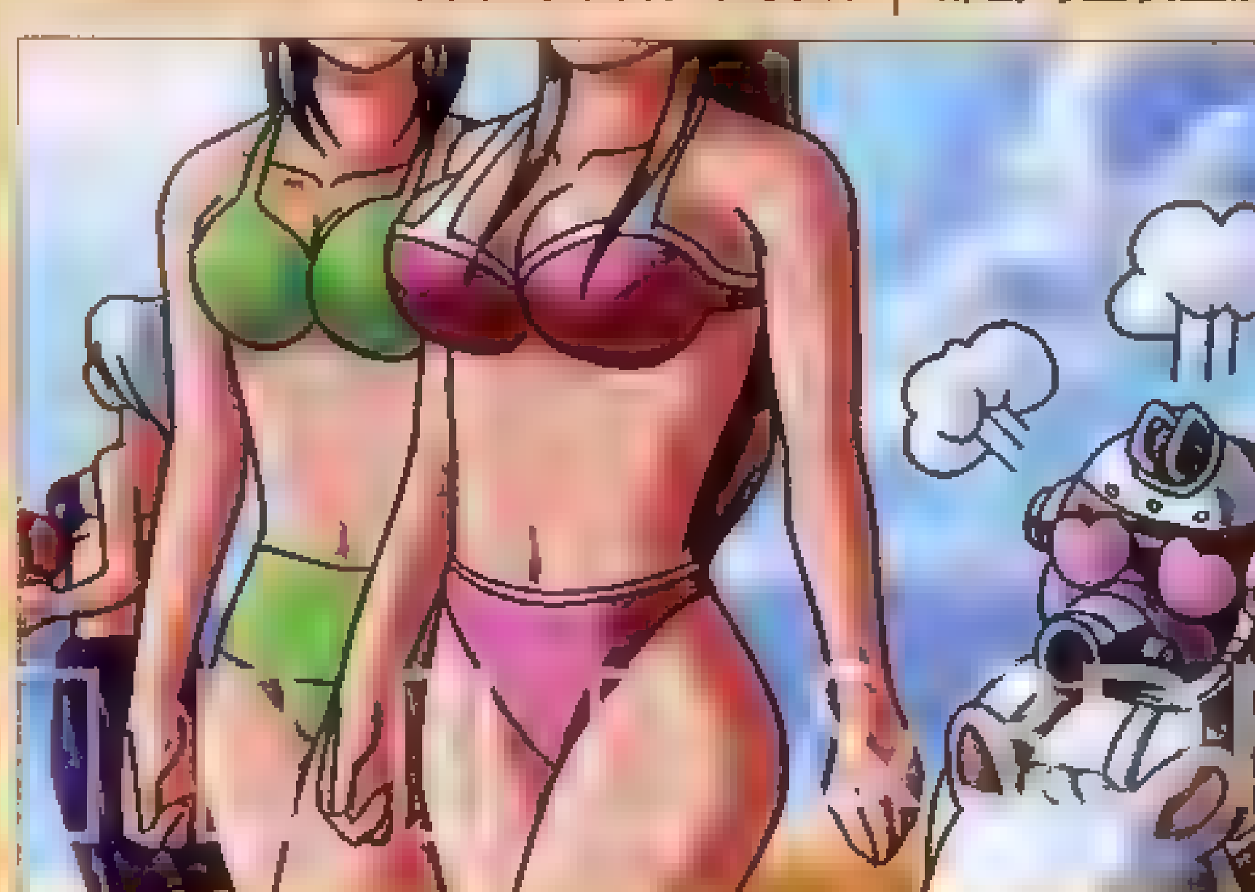
——纱迦对《杀手 血钱》的经典笔误。

横看成岭侧成峰，远近高低各不同。

——ACE飞行员评《DOAX2》中的诸位性感MM。

虽然只是几块简单的布料，在我眼中却是最美的时装。

——ACE飞行员再评《DOAX2》中的“简朴”泳装。



我以后再碰这个游戏就把手剁了。

——《风雨传说》的低素质令一向以好脾气著称的邪魔天使也忍无可忍。

丢到海里喂狗！

——胜负师的经典口误。

攻击无力化，体力浮云化，杂兵BOSS化，BOSS无赖化。

——胜负师对《神之手》DIE级难度的评价。

泰坦那消瘦的胴体散发出一种不专业的美。

——泰坦自谦地说自己某些方面不专业时，小胜与他打趣儿道。

星兄，救命啊！

——每到月底发薪前，月光族D·S都会与星夜上演一段《唐伯虎点秋香》开篇时的经典段落。

不要断电，让我保存一下先！

——某日某编疑似触电，编辑部内乱成一团，正当有人要去拉电闸时，一位美编MM当即怒吼一声。

家？办公室就是

www.plumbook.cn

2006年度 编辑部流行动漫

死亡笔记



“这是一本死神的笔记，名字被写在上面的人都会死。”伴随着这样神秘且极具吸引力的设定，《死亡笔记》在近两年宛若飓风一般横扫亚洲各地，就连编辑部也未能幸免。在主角夜神月身上，孩子们看到了偶像，MM们看到了王子，而帅哥们则干脆认为那就是自己——票房就是这样出来的，甚至有史以来尚没有一部亚洲电影的版权费比《死亡笔记》更贵。在打打杀杀的肢体语言日趋式微的今天，《死亡笔记》给我们带来了一场前所未有的头脑风暴，这比单纯的感官刺激更具魅力。在环环相扣的计中计与瞒天过海的心理战中，月和L——这对宿命的对手究竟谁会代表“正义”而最终胜出对于我们已经不再重要。恩格斯说，艺术之所以被称为艺术，在于它有不同诠释。

提名 《KERORO军曹》/《ONE PIECE》/《黑礁 第二季》/《凉宫春日的忧郁》/《死亡笔记》

2006年度 编辑部流行影视剧

越狱

今年编辑部要比去年繁忙许多，我们甚至连一年一度的集体观影活动都推迟推迟再推迟直至2006年结束也没有去成电影院，除了《超人归来》引得“观影会”部分核心成员前去观赏之外。但《越狱》绝对是今年编辑部流行影视剧的黑马冠军，虽然《疯狂的石头》曾一度蔓延到编辑部每台电脑的屏幕上，但是一部电影的生命力毕竟不如一季电视剧那么长，巧妙的剧本构思以及让人欲罢不能的悬念设置，令《越狱》压倒之前众望所归的《24》成功占据很多编辑的电脑、DVD播放器、PSP、PDA等一切能播放影像的设备，如今第二季正在热播中，难道工作压力下的众小编也想“越狱”？（笑）



提名 《24》/《超人归来》/《疯狂的石头》/《死亡笔记》/《越狱》

■2005年度编辑部流行影视剧：《电车男》

我的家！

——某日台风警报，众编纷纷嚷着要早些回家，惟有卡伦如此正色表态，受到老编大赞，一时传为“佳话”。

办公室是我的家没错，但我的爱好是离家出走。

——（续上）当晚下班后，卡伦却第一个收拾包裹准备走人，众编怒而质问，于是卡伦便如此正气凛然地回答。

人不能“无论”到这种地步！

——某次多边形在内部通讯软件上求图片一张用来排版，声称“无论大小”，结果某编居然给他找来了一张100*100分辨率的“迷你”图片，多边形悲愤之余发出了无力的呐喊。

有些事情，只有第一个人做，才是神作；第二个人做，就是普通；第三个人，就是臭作；但有人非得做到遁作不可。

——Gouki评价越来越盛的续作之风。



特别收录1 泰坦语录

在公司内部通讯软件及编辑部QQ群中，泰坦不常说话，但却总是冷不丁爆出一些惊人之语。在年度盘点逐渐展开之后，经调查统计，“2006年度语录”中以泰坦为数量之最，现节选部分如下：

狗屎一样的人生，不会因为你下载而改变。

——D·S在群里跪求高速下载软件时，泰坦如是回答

人只有两种性别，确实太少了。这样男人只能选择女人，别无选择。上帝是霸权主义的始祖。所以永远不会有真正的民主。

——谈选择

Gouki，你最喜爱的足球和电子游戏，中国都不行。您是故意的吗。

——看见Gouki玩《WE》时有感

日本经常地震，所以不需要振动功能。

——谈PS3手柄取消振动功能

Nintendo怎么老搞这种不方便初识者阅读的商标。脑子进了水。自以为全世界都在关注它的产品，它发明个单词，大家都竞相学习。

——对“Wii”这个新名词的评价

玩这游戏，跟给领导办事一个感觉。你刚刚有一点成就感，他马上就给你史诗般的挫折感，让你知道，你离所谓成功还差10万8000英里。

——初玩《最终幻想XII》有感

我说割草是高度概括这个游戏，就像从前的女人用笨蛋概括我一样。

——玩《真·三国无双4》有感

周杰伦居然和周润发演电影，SE开始扯淡，MS进军游戏业……人类快灭亡了。听我的，多玩玩游戏吧。没结婚的抓紧结婚。

——《满城尽带黄金甲》初公开时简评

这游戏的销售对象：

1、对自己老婆很不满意，又没胆子寻欢的人

2、从来不敢跟现实中的女生说笑的童男或老童男

3、有自闭症且喜欢SY的人

——评某以性感美女为卖点的游戏

不，我Gameover也不让开，一直玩。展台小姐来拉我我就耍赖。

——谈在TGS上试玩某游戏

（后面排队的几百人每人踩你一脚，你医好了也是扁的。——胜负师）



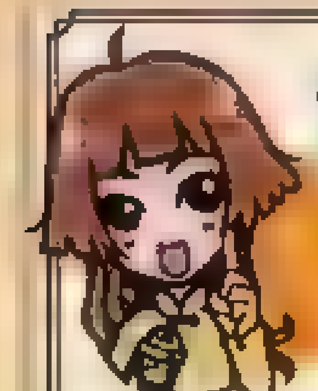
突然觉得，之前说什么：女人应该看中男人的才华，不是钱。

其实看中才华和看中钱有个屁区别啊。数学、物理、化学、生物、历史、地理、艺术、文学、经商、做官……医疗、电信、互联网、教育、出版印刷，各行各业……什么才华在爱情当中用得上？才华还不是要转化为金钱，女人最后追求的到底只是一种面子上的荣耀，一种物质上的依赖，一种生活上的寄托。真正追求爱情的都是男人。

——某日不知为何突然爆出这么一句来……

最普及的东西，未见得就是好东西。大部分女人都不是美女，可男人还是喜欢美女。

——谈NDS销量



特别收录2 胜嫂语录

那边那个漂亮的女孩子是谁啊？哦！原来是镜子。

——胜嫂是个很含蓄的女孩子。

快结婚了，我的心上下不安。

——据说这是老师教她说的，我们觉得这个老师应该枪毙。

如果你不听我的，你就一个人拿着四张飞机票回家受罪吧！

——婚前，胜负师因为这句话而“上下不安”。

床没坏吧？

——胜负师的头不小心撞到床架上时，胜嫂的第一反应。

我的钱是我的钱，你的钱也是我的钱。

——这是胜嫂婚后的第一信条。

www.plumbook.cn

2006游戏大年鉴

游戏年鉴，始于UCG；盘点年度游戏，还得看游戏年鉴。

2006年是游戏史上最为风起云涌的一年。主机的世代更替引得游戏业进入混沌时期，次世代家用主机的王者之争刚刚开始就进入白热化阶段，而掌机的风云突起让人搞不清河东河西，上个世代的帷幕还未落下，下个世代的序幕已经拉开。笑看风云的，当属我们玩家。

本次的"2006游戏大年鉴"共收录了从2006年1月11日至12月31日的共210款家用机以及掌机游戏，其中包括5款GBA游戏、37款NDS游戏、2款NGC游戏、74款PS2游戏（其中部分另有Xbox版的游戏并未单独列出）、8款PS3游戏、43款PSP游戏、9款Wii游戏和31款X360游戏。从游戏数量上我们就可以看出2006年业界大势所在：PS2依然占据主导地位，掌机游戏已经开始与家用机游戏平起平坐，次世代主机则前途无量。

虽然从总体年鉴数量来看比去年似乎要少一些，但这与主机世代交替游戏开发成本加大游戏厂商举棋不定莫无关系。另外由于NGC与Xbox主机基本告别舞台，我们今年去掉了"多机种"的游戏分类，将重心放在主流PS2平台上，但即使是这样，PS2游戏依然比去年减少了35款，如果把去年"多机种"里的32款游戏算在内的话，那么今年PS2游戏则比去年减少了将近一半的数量，这也是年鉴总体数量减少的原因之一。

对于一个已经步入夕阳阶段的主机来说，游戏数量减少是不可避免的趋势，所以我们更应该将注意力放在异军突起的掌机平台与次世代平台上，NDS与PSP的游戏数量已经与主流家用机平台的游戏数量不相上下，掌机的市场份额也首次超过了家用机，我们几乎可以预见明年掌机市场将更上一层楼。而代表业界方向的次世代主机已经全部面世，X360的游戏比去年翻了5番，只是因为PS3与Wii发售时间比较晚，所以整体游戏数量仍屈指可数，但随着次世代主机逐渐占据主流市场，2007年必将是一个游戏业全新的时代！

［文：多边形］

游戏年鉴图解说明

中文译名

本刊的中文译名，大部分游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

发行公司

与以往不同的是，今年这里只注明本作的发行公司。

发售日期

年鉴中所有的游戏都是2006年年内发售的，所以此栏只标注该游戏发售的具体日期。

推荐度

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，"★☆☆☆☆"最低，"★★★★★"最高，总共5级。

机种

游戏所在的主机平台，相关缩写请参看本刊目录页的说明。

游戏原名

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

售价

游戏推出时厂商公布的建议零售价，除任天堂的游戏为含税价外，其他游戏的售价皆不包含消费税。

游戏类型

用英文缩写表示的游戏类型，相关说明请参看本刊目录页的文档。

对应周边/备注

游戏所对应的周边或功能，如果是多机种游戏的具体机种也标注在这里。

UCG评分

本刊"黄金眼"栏目给游戏的评分，满分30分。之前本刊没有评过分的游戏此项则标记为"-"。

写作编辑

撰写本篇评介的编辑。

发售地区

年鉴介绍的游戏所对应的地区版本，年鉴只收录最早发卖的版本，可能有其他版本存在。

游戏年鉴正文

介绍游戏的短文。为了方便读者快速了解游戏，我们特地选择一条关键句用来提示游戏最大的特点。

游戏人数

该游戏参与人数的相关情报。

推荐玩家年龄

按照北美以及日本地区相关的评级标准而定的信息。

侍魂 天下一剑客传	SNK Playmore	1月11日	★★★☆☆
PS2	サムライスピリッツ天下一剣客伝		FTG
	1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版 / UCG评分：21
	6800日元	无对应周边	文：纱迦



本作是同名街机作品的PS2移植版。街机版集系列之大成，可选择的角色数量创下系列之最。而每位角色又有6种剑质可以选择，系列历代作品的系统精髓尽在其中，连《真·侍魂》中变Q版的设定也一并保留，令老玩家怀念不已。而本作另一大贡献就是设计了伊吕波（いろは）这名超人气的女角色，这名有着和风女仆造型的角色目前几乎成为了系列在新时代的代言人。**这次的PS2版相当有诚意，除了追加魔、兽、祭3种剑质之外，更增加了多名隐藏角色和EX角色，使得角色总数达到了相当惊人的52名！**如果你对"《侍魂》系列"还有感情的话，就没有任何理由错过本作！



www.plumbook.cn

2006游戏大年鉴 目录索引

年鉴索引查询方法

★"2006游戏大年鉴"中收录的全部游戏按照所在平台分为八大类：GBA、NDS、NGC、PS2、PS3、PSP、Wii和X360，以上平台以首字母顺序进行排列。
★同平台的游戏按照本刊中文译名的汉语拼音音序进行排列，译名首字为数字或字母的游戏排在最前列。
★索引列表在每个游戏名后有对应页数，方便玩家对照查找。

GBA

Mother3 46
公主联盟 42
旋律天国 55
最终幻想Ⅴ ADVANCE 62
最终幻想Ⅵ ADVANCE 73

NDS

JUMP漫画终极明星大乱斗 72
不可思议的迷宫 风来的西林DS 77
传说的斯塔菲4 45
帝国时代：帝王时代 37
俄罗斯方块DS 41
恶魔城Dracula 迷宫的回廊 69
风雨传说 64
怪盗卢梭 50
怪医黑杰克 火之鸟篇 67
精英应援团 66
口袋妖怪 珍珠·钻石 61
口袋妖怪突击队 42
流星洛克人 飞龙·天马·雄狮 77
陆行鸟与魔法画册 77
洛克人ZX 52
马里奥对大金刚2 60
马里奥篮球 3on3 54
魔法假日 五星连珠之时 50
噗哟噗哟 15周年纪念版 77
生化危机 死寂 35
圣剑传说DS 玛娜之子 40
失落的魔法 35
时尚魔女 爱情与果实 DS收藏版 71
世界足球 胜利十一人DS 59
死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运 35
天诛DS 暗影 45
我们的太阳DS 69
新超级马里奥兄弟 49
新牧场物语 魔法工厂 57
星际火狐 秘密指令 56
星之卡比 多洛奇团登场! 66
异度传说 Ⅰ·Ⅱ 43
银河战士Prime 猎人 41
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 79
右脑达人 爽! 找碴博物馆 37
重装机兵传说 钢之季节 50
最终幻想Ⅲ 57

NGC

霸天开拓史2 初始之翼与众神之子 37
大玉 46

PS2

.hack//G.U. Vol.1 再生 49
.hack//G.U. Vol.2 思念之声 61
24: The Game 38
BLOOD+ 双翼的战斗圆舞曲 54
Capcom经典合集2 72
J联盟 胜利十一人10 欧洲联赛06-07 72
传颂之物 逝者的摇篮曲 64
创造职业球会 欧洲冠军杯 43
大神 46
大众网球 59
地狱犬的挽歌 —最终幻想Ⅶ— 36
斗技场 D.O.N 54
格斗之王 最强冲击2 47
格斗之王XI 51
怪物猎人2 dos 37
鬼泣3 特别版 35
海豹突击队：联合突袭 66
合金弹头3D 51
合金弹头6 59
黑煞 39
幻想水浒传Ⅴ 38
荒野兵器5 77
皇牌空战 零 贝尔肯战役 42
火影忍者 木叶之魂 69
机动战士高达 宇宙世纪群英会 40
机动战士高达SEED DESTINY
连合VS扎夫特II PLUS 75
吉他英雄II 66
街头霸王ZERO 战士时代 49
绝体绝命都市2 被冰封的记忆 44
恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相 54
快打旋风：适者生存 39
龙珠Z 电光石火! NEO 62
盟军敢死队 打击力量 45
梦幻骑士Ⅴ 世代传承 56
梦幻之星 宇宙 57
摩托浪漫旅 37
魔界战记2 38
女神侧身像2 希尔梅丽娅 51
女神异闻录 PERSONA3 53
蔷薇法则 38
乔乔的奇妙冒险 幽灵之血 64
任侠传 渡世人一代记 40
如龙2 75
神业 58
圣剑传说4 78
世嘉拉力2006 34
世界足球 胜利十一人10 48
世界足球：高潮 50
侍魂 天下一剑客传 34
摔角天使 生存者 57
死魂曲2 40
死神 BLEACH 刀刃战士 62
宿命传说 73
太鼓之达人 七代目 75
王牌机师A.C.E. 异世纪传说2 44
舞-乙HIME 少女舞斗史!! 67
心跳回忆Girl's Side 2nd Kiss 55
新鬼武者 幻梦之晓 36
遥远的时空中 舞一夜 60
伊莉丝的工作室 伟大的幻想 51
伊苏Ⅴ 失落的沙之王国 44
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说 52
勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫 47
月姬格斗 Act Cadenza 57
战国BASARA 2 54
战国无双2 39
战国无双2 帝国 70
召唤之夜4 73
真·三国无双4 帝国 43
致命格斗：末日战场 62
捉猴啦! 百万猴军 53
足球小将 63
最终幻想XII 41
罪恶装备XX SLASH 46

PS3

GT赛车HD 概念版 79
抵抗：灭绝人类 68
机车风暴 75
机动战士高达 锁定目标 68
山脊赛车7 68
铁拳5 暗之复苏 79
源氏 神威奏乱 68
装甲核心4 76

PSP

Capcom经典合集 58
DJ MAX portable 34
DQ&FF in 富豪街 携带版 49
LUMINES II 66
SD高达G世纪 携带版 56
达斯特 41
地牢围攻：苦痛王座 64
分裂细胞：本质 42
高达圣战 62
怪物王国 宝石召唤师 38
海豹突击队：亡命战队2 67
横行霸道：罪都故事 65
红侠乔伊 乱斗嘉年华 43
虹吸战士：黑镜 41
皇牌空战X 诡影苍穹 64
火影忍者究极Portable 无幻城之卷 44
极魔界村 56
街 命运的交差点 特别篇 48
街头霸王ZERO 3 再度升级 35
乐克乐克 53
龙珠Z 真武道会 47
麻雀格斗俱乐部 全国对战版 76
潜龙谍影 掌上行动 74
荣誉勋章 英雄 63
杀戮地带：解放 65
山脊赛车PSP 2 59
圣女贞德 72
世界传说 光明神话 78
思考 紧急出口 59
天地之门2 武双传 63
铁拳 暗之复苏 53
瓦尔哈拉骑士 58
未名传奇：战士机密 43
新旧洛克人 40
新牧场物语 无瑕人生 48
音乐爆破 56
英雄传说 海之槛歌 34
英雄传说 空之轨迹FC 61
约束之地 利维埃拉 72
战火兄弟连 登陆日 74
真·三国无双 二度进化 43
捉猴啦! 比波猴赛车 76
罪恶装备 审判 57

Wii

Wii Sports 70
超级猴球 香蕉闪电战 69
赤钢铁 70
第一次的Wii 74
口袋妖怪 战斗革命 78
雷曼 疯兔危机 69
墨丘利神之杖Z 双超执刀 70
塞尔达传说：黄昏公主 70
手舞足蹈 瓦里奥制造 76

X360

FIFA Soccer 07 79
FIFA世界杯 2006 47
NBA 2K7 60
NBA Live 07 60
宝贝万岁 68
彩虹六号：维加斯 71
超级机器人大战XO 73
超人归来 71
分裂细胞：双重特工 63
古墓丽影：传奇 45
合金猎犬 52
极品飞车：卡本峡谷 65
教父 59
九十九夜 47
蓝龙 76
灵弹魔女 55
灵异恐惧 65
掠食 53
丧尸围城 60
上古卷轴Ⅳ：湮灭 42
失落的星球：极点危机 79
使命召唤3 67
世界足球 胜利十一人X 78
摔角玫瑰XX 44
死或生极限沙滩排球2 71
索尼克 69
天诛 千乱 62
幽灵行动：尖峰战士 40
御姐武戏X 忌血继承者 78
炸弹人ACT：Zero 56
战争机器 67

2006游戏大年鉴编写委员会成员（以首字拼音音序排列）

统筹：多边形　美编：菲菲

写作：ACE飞行员 [illegible] Gouk 阿迪 阿爹 多边形 火云 卡伦 玛娅 [illegible] 铭风《掌机王SP》 [illegible] 青天 [illegible] 十六夜 旺贞师 泰坦 小白龙 邪魔天使 星夜 雨滴

3DM-SM

www.plumbook.cn

一月 JANUARY

◆ X360 HD-DVD 光驱



1月4日，比尔·盖茨在消费电子展的基调演讲中公布了X360的外接HD-DVD光驱，并表示该光驱可能交由台湾厂商生产。令人意外的是，Xbox市场部副总裁彼得·摩尔在该展会中表示，如果有必要，微软同样可能推出X360的外接蓝光光驱。

◆ X360 台湾版

台湾微软于1月9日召开“Jump in! Xbox 360记者会”，宣布台湾版X360将于3月2日发售，豪华版售价为13888新台币（约人民币3500元），简装版售价为10888新台币（约人民币2700元）。台湾微软表示，台湾版X360首发共有15款游戏，其中8~9款都会中文化。台湾本土的大宇、第三波、昱泉等十家著名游戏公司宣布支持X360，《仙剑奇侠传》和《轩辕剑》也确定将会在X360上推出。

◆ NDS 出货千万

路透社报道，截至1月4日，NDS全球出货量已经突破1000万台。

◆ SCEA 收购 Zipper

SCEA宣布将会收购Zipper Interactive公司，这家公司开发的“《海豹突击队》系列”是美国最受欢迎的PS2网络联机军事射击游戏，系列销量超过700万套。

◆ NBGI 登场

Namco与Bandai于1月11日宣布，将于3月底整合双方旗下的游戏部门，成立“Bandai Namco Games”，其美国公司名为“Namco Bandai Games Inc.”（简称NBGI）。该公司成立后由Namco会长中村雅哉担任会长，Namco副社长石川祝男担任社长，Bandai常务董事鹈之泽伸担任副社长，公司注册资本额为150亿日元，旗下员工1705人。

◆ Gizmondo 破产

英国掌机公司Gizmondo于1月20日正式停止业务运营，并向最高法院提出破产申请。

◆ NDSL 公开

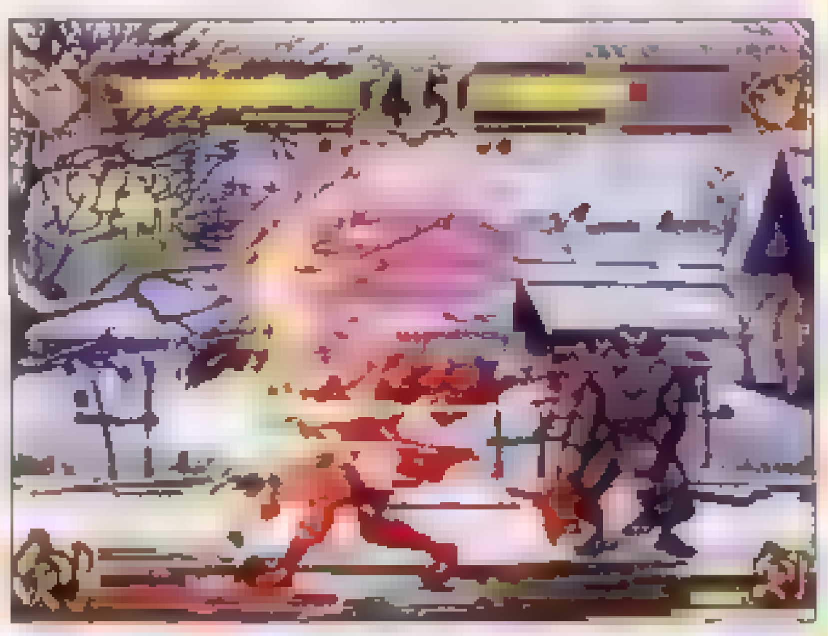


任天堂正式宣布将于3月2日在日本推出改良版NDS，其名为“Nintendo DS Lite”，“Lite”代表“明亮”和“轻便”。NDSL的尺寸从NDS的148.7×84.7×28.9mm减小到133.0×73.9×21.5mm，重量从275克降低到218克，屏幕亮度提升，加入了4阶段亮度调整功能，其售价为16800日元。

侍魂 天下一剑客传	SNK Playmore	1月11日	★★★☆☆
PS2	サムライスピリッツ天下一剑客传		FTG
	1-2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：21
	6800日元	无对应周边		文：纱迦



本作是同名街机作品的PS2移植版。街机版集系列之大成，可选择的角色数量创下系列之最。而每位角色又有6种剑质可以选择，系列历代作品的系统精髓尽在其中，连《真·侍魂》中变Q版的设定也一并保留，令老玩家怀念不已。而本作另一大贡献就是设计了伊吕波（いろは）这名超人气的女角色，这名有着和风女仆造型的角色目前几乎成为了系列在新时代的代言人。**这次的PS2版相当有诚意，除了追加魔、兽、祭3种剑质之外，更增加了多名隐藏角色和EX角色，使得角色总数达到了相当惊人的52名！**如果你对“《侍魂》系列”还有感情的话，就没有任何理由错过本作！



世嘉拉力2006	SEGA	1月12日	★★☆☆☆
PS2	セガラリー2006		RAC
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分 18
	6800日元	对应GT FORCE PRO方向盘		文：ACE飞行员



本作是“《世嘉拉力》系列”10周年纪念作品。本应该于2005年发售，但由于各种原因，游戏直到2006年才得以推出。构成游戏主体的是Career、Arcade、Time Attack、Record这四大模式。**其中的Career（职业生涯）模式是首次加入的全新模式。在该模式中玩家将扮演一个赛车界的无名小辈，通过不断在各种比赛中的胜利来获得更多的资金，从而提高自己赛车的性能，通过加盟更强大的车队去取得更高的成就。**游戏除了保留了爽快的甩尾特征外，无论是在手感还是画面上都无法达到众多玩家预期的新高度。可能游戏初回版附带的最原始的《世嘉拉力》算是最大的安慰。



英雄传说 海之槛歌	Bandai	1月12日	★★★☆☆
PSP	英雄传说 ガガーブ トリロジー 海の槛歌		RPG
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分 21
	4800日元	无对应周边		文：晴天



本作和《英雄传说3 白发魔女》以及《英雄传说4 朱红的泪》被称为“卡卡布三部曲”，并且从电脑移植到掌机的本作除了操作发生了改变之外，细腻的画面，天籁般的音乐仍然让新老玩家充分感受到本作的无穷魅力。**游戏中玩家的主要目的就是寻找传说中的“幻之乐章”，而也正是在这个不平凡的旅途上的遭遇才让我们的故事变得更加引人入胜。**游戏的战斗采用即时制，除了可以事先设定同伴的行动策略外，在战斗中选择角色也能下达具体的行动指令，而装备不同的“共鸣石”不但能够增加自身的能力，使用其发动的“共鸣魔法”和“重奏魔法”也使战斗的画面表现十分具有魄力。



DJ MAX PORTABLE	Pentavision	1月14日	★★★★☆
PSP	DJ MAX PORTABLE		MUG
	1人	对应玩家年龄：全年龄	韩版	UCG评分：25
	7580日元	无对应周边		文：D·S



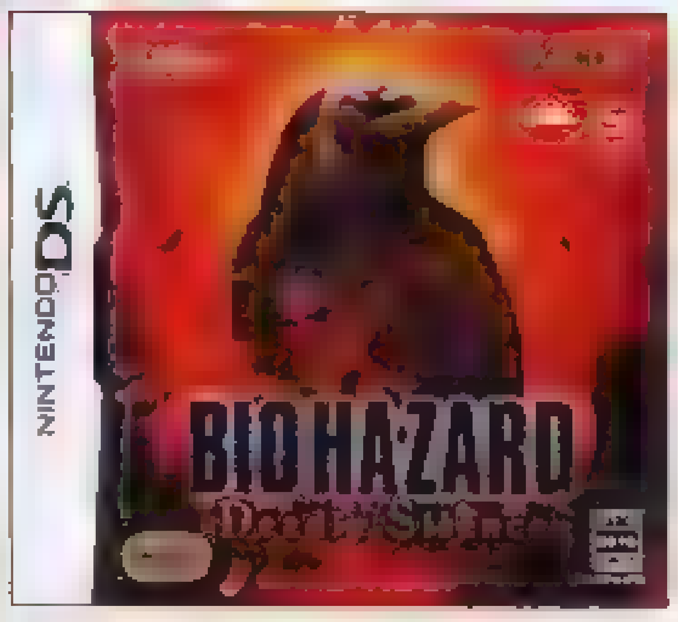
谁说韩国人只会做泡菜网游？《DJMAX》这款音乐游戏中的精品向所有人证明的不只是厂商Pentavision的实力，**还为日趋式微的落下型音乐游戏注入了一针强心剂。**游戏的操作方式非常简单，玩家只要看准音符下落时机按下相应按键即可，（当画面中央出现粗大的光柱时则需要快速转动滑杆）根据操作难易度不同，游戏共分为4键、6键及8键三种模式。此外，这款游戏的精髓部分在于“MAX点数”及“CLUB模式”，前者可随着累积点数的增加而开启各种隐藏歌曲、面板及音符，而“CLUB”则是将相同风格的歌曲组合起来供玩家挑战的连续擂台战，报酬丰厚。



www.plumbook.cn

生化危机 死寂

生化危机 死寂	Capcom	1月19日	★★★☆☆
NDS	BIOHAZARD Deadly Silence		A・AVG
1～8人	对应玩家年龄：18岁以上	日版	UCG评分：23
4800日元	无对应周边		文：GOUKI

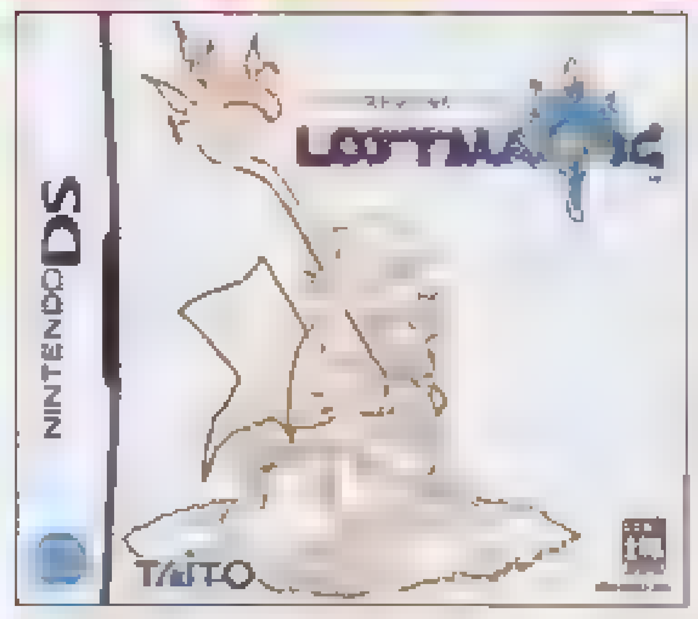


Capcom完全为NDS量身打造的《生化危机》作品，虽然游戏采用了初代的大纲，但在玩法上却有很大的突破，玩家需要使用触控笔让克里斯或吉尔在主视角的情况下挥刀与丧尸战斗，甚至还有类似“一闪”的设定，**谜题方面也进行了全面的革新，差不多都需要使用触控笔才能完成**。游戏的画面素质并没有任何提升，保留了音乐与配音，系列的老玩家同时也会对真人演出的片头充满了怀念。游戏利用到NDS双屏的机能，在上屏显示地图的设定受到了玩家的一致好评，新增的隐藏服装也显示了Capcom精心打造这款《生化危机》十周年纪念之作的诚意。



失落的魔法

失落的魔法	Taito	1月19日	★★★☆☆
NDS	ロストマジック		A・RPG
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：-
4800日元	对应Wi-Fi网络		文：晴天

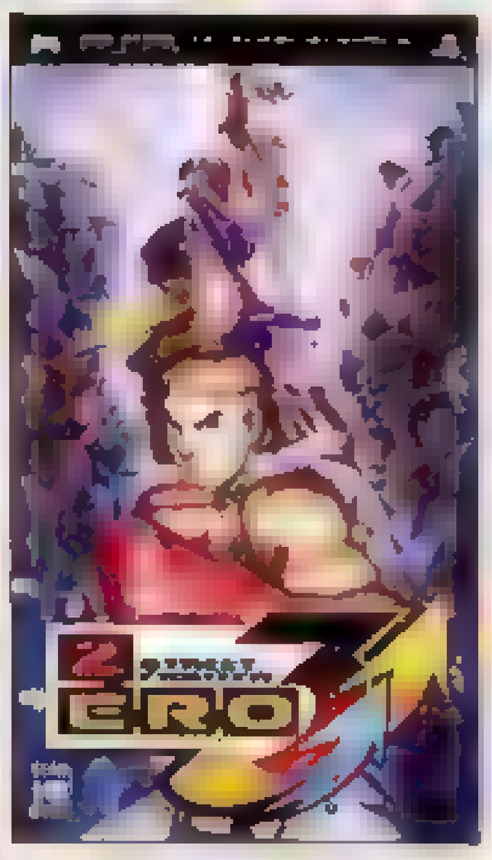


本作最大的特色就是使用NDS的触摸屏来发动各种各样的魔法帮助我方进行战斗。游戏中玩家需要在地图上的各个地点触发剧情事件，进入战斗后，首先使用触控笔圈选我方的战斗单位并在屏幕上画出移动的轨迹，之后在适当的时机按下L／R键即可开启魔法菜单，游戏中每个魔法都对应一个图案，只有当玩家正确地在触摸屏上画出它们才能发动，而获得魔法纹章的惟一途径则是不断获得战斗的胜利。在输入魔法的界面同时画出两个魔法对应的图案还可以发动威力更加强大的“组合魔法”，并且随着玩家不断使用某种属性魔法所累计的魔法熟练度，最终会出现约300种的魔法组合。

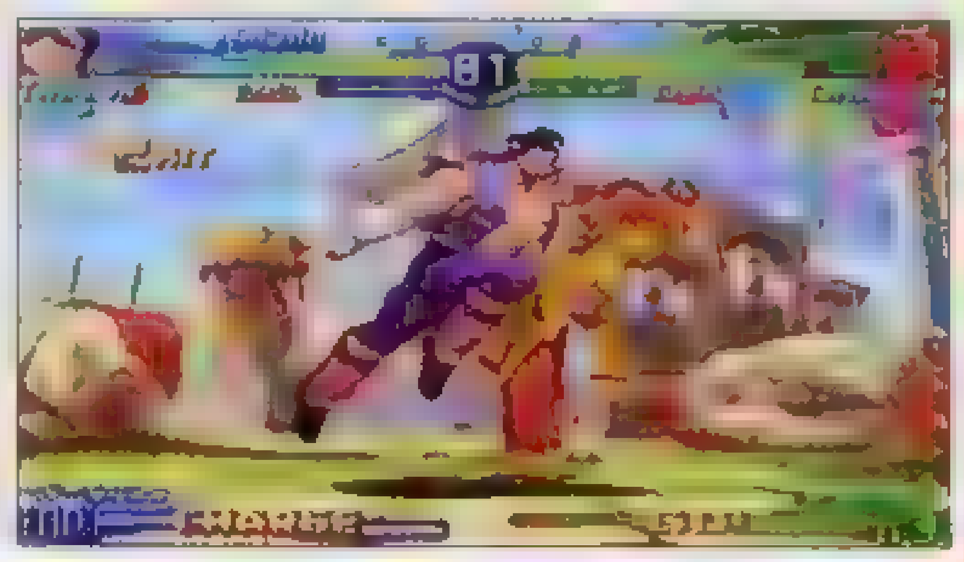


街头霸王 ZERO 3 再度升级

街头霸王 ZERO 3 再度升级	Capcom	1月19日	★★★☆☆
PSP	STREET FiGHTER ZERO 3 ↑↑		FTG
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：-
4800日元	无对应周边		文：GOUKI



本作是Capcom为PSP制作的首款《街霸》作品，除了将游戏的画面显示比例调整为16：9的宽屏显示模式之外，游戏还进行了全面改进，这也是游戏副标题“再度升级”的原因。**在原有的36名角色的基础上，更增加了Capcom另一款格斗游戏《Capcom全明星格斗》的女性角色英格丽德，使出场的总人数达到系列之最的37人**。在原家用机移植版中大受好评的世界巡回模式也保留了下来，玩家可以在这个模式中根据设定好的不同要求去挑战诸位强敌们。游戏还对应PSP的无线联机功能，能让玩家进行无线对战，这也是吸引“《街霸》FANS”的一大卖点。



鬼泣3 特别版

鬼泣3 特别版	Capcom	1月24日	★★★★☆
PS2	Devil May Cry 3: Special Edition		ACT
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：25
19.99美元	无对应周边		文：胜负师



本作是2005年动作游戏巨作《鬼泣3》的资料篇，游戏最大的卖点是可以使用人气角色——但丁的哥哥弗吉尔，其招式虽然没有但丁丰富，但他所使用的拔刀术和御剑术有着独特的风格，可以给玩家带来完全不同的操作体验。可惜本作并没有为弗吉尔设计原创关卡，游戏的流程与但丁篇相同。而主角但丁的招式性能均未发生变化，只在系统方面进行了一些修改。比如**游戏一开始可以选择复活方式，还能将游戏速度调至1.5倍，过场动画可直接观看，剧情角色小丑杰斯塔成为BOSS**。新模式“血腥宫殿”类似于生存模式，曾在《鬼泣2》中出现过，给玩家增加了一个挑战项目。



死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运

死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运	SEGA	1月26日	★★★☆☆
NDS	BLEACH DS 苍天に驱ける运命		ACT
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23
4800日元	无对应周边		文：雨滴

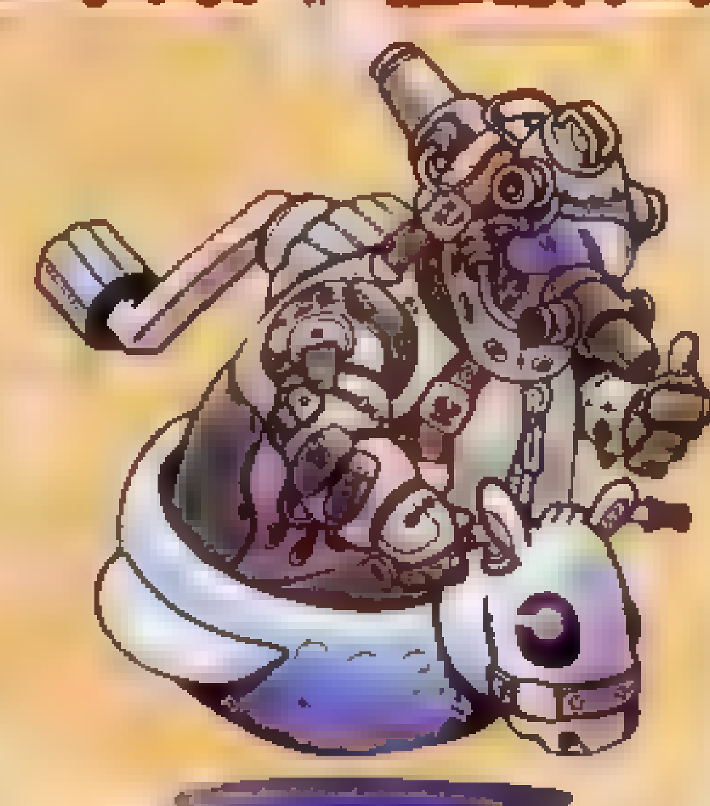


虽然PS2版的《死神》游戏素质不敢恭维，但这款NDS版的游戏却意外地不错。本作几乎囊括了当时连载的所有角色，多达28名的可参战角色让所有FANS都大呼过瘾。而且每个人都有独立的故事、华丽的必杀技以及丰富的语音，加上爽快的操作手感和使用触摸屏发动必杀的便利设定，如果大家是“死神FAN”，而且对动作游戏不怎么擅长的话，一定不要错过这个游戏。**SEGA借着NDS特有触摸屏操作简化了很多招数的操作要求，让战斗变得更加简单和便利**。另外让玩家们感动的还有游戏中丰富的图片、语音收集要素，如果想要全部收集齐全的话，可是要谋杀大笔时间的哦！



ACE飞行员2006年度十佳游戏

- 最终幻想XII
- 大神
- 塞尔达传说：黄昏公主
- 战争机器
- 怪物猎人2 dos
- 皇牌空战 零 贝尔肯战役
- 彩虹六号：维加斯
- 黑煞
- 丧尸围城
- 吉他英雄2



年度感言 发现自己的游戏口味是越来越刁钻，不是那种几年磨一剑的超级大作很难再深深打动我的心扉。现在在我心目中的第一游戏就是《生化危机4》，纵观2006年整个游戏界还没有一款游戏能够与其相提并论。我想我这比较偏激的态度有一定的代表性吧。在我选择的年底十佳游戏中能让我柏案而起的游戏只有一个，那就是Capcom的《大神》。乘下的其他9个游戏仅仅是在某一方面有比较突出的表现但离我心中的效果还有不小的距离。在依然沿用手柄控制进行游戏的今天，游戏还有多大的发展空间，还有多少厂商有实力去实现他们的创意，对此我明显信心不足。

www.plumbook.cn

地狱犬的挽歌 －最终幻想VII－	Square Enix	1月26日	★★★☆☆
PS2	D RGE OF CERBERUS –FINAL FANTASY VII –		A·RPG
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：23
7800日元	对应PS2 BB Unit		文：邪魔天使



本作是"《FFVII》系列"作品之一，故事发生在《FFVII》结束的三年后，游戏的主人公是《FFVII》的同伴角色文森特，描写的是陨石灾难以后文森特与关闭在地下的DG士兵之间的战斗。**游戏可以说是文森特的个人自传，故事里我们可以了解到许多在正统作品中无法解开的谜团，配合穿插其中的高素质CG动画，给玩家看电影的感觉。**游戏中对敌方角色的描写非常细致，可谓入木三分，在与他们战斗的同时许多我们熟悉的同伴一一出现，而主人公文森特的过去也逐渐浮出水面。游戏中文森特的武器当然是枪械，并且种类丰富多彩。近、中、远三种距离都有，再加上帅气的格斗技，让玩家可以在各种情况下采用不同的战术消灭敌人。游戏中枪械可以通过安装配件强化，以此来达到最好的效果。游戏中还有很多玩家熟悉的要素，魔晶石、LIMIT技都有出现，特别是原作中文森特的变身在游戏里也出现了，变身之后的强大力量会让玩家大呼过瘾。当然，游戏最吸引人的地方还是在剧情方面与《FFVII》的互动，可以说这也是"《FFVII》系列"作品最大看点所在。本作还对应网络，多人模式可以让更多的玩家一起游戏，而在网络上也会获得许多单机模式不能获得的道具，不过很可惜，现在网络服务已经中止，不得不说是一个遗憾。



▲游戏的一切镜头都为了表现文森特的帅、酷、强。





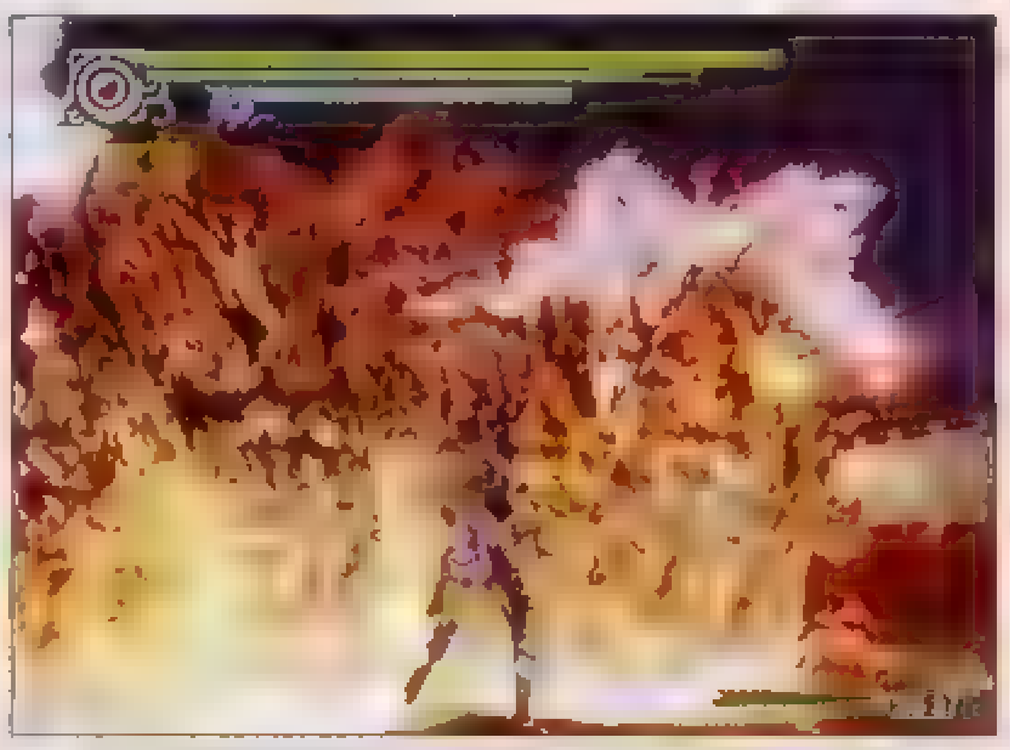
新鬼武者 幻梦之晓	Capcom	1月26日	★★★★☆
PS2	新鬼武者 DAWN OF DREAMS		ACT
1～2人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：24
6980日元	无对应周边		文：纱迦



这是一个全新的《鬼武者》。本作的故事发生在《鬼武者3》之后，讲述了丰臣秀吉的义子结城秀康与4名同伴消灭幻魔的故事，给整个系列的故事画上了句号。**游戏的系统有着天翻地覆的变化。引入了大量RPG要素，包括经验值、等级、金钱等等。**游戏采用章节制，打过的地方可以反复挑战，这样即使不擅长动作游戏的人也可以用不断练级来提升能力。

系列的核心系统一闪，在本作中同样有着极大的变化。玩家可以对一闪进行强化，极大地降低了一闪的难度。玩家可以用一级鬼战术等技巧来主动诱发一闪，而连续一闪变为只需连续按键即可发动，这是与之前作品区别最大的地方。这些改动让初学者也能够轻松地用一闪将敌人打得落花流水，也令系列的老玩家颇有微词。

游戏中共有5名角色可供选择，玩家可以单独行动，也可以带上1名同伴。每名角色不但拥有完全不同的招式，而且在冒险中各有所长，必须活用每个人的特性才能完美通关。和同伴配合使用一闪也是游戏的一大乐趣，此外还可以用秘技实现双打，令游戏的乐趣大为增加。游戏有着足够多的隐藏要素等着玩家去挑战，不过部分隐藏要素需要在日本国内与手机联动才能取得。幸好这部分隐藏要素在美版和日版廉价版中已经完全开放。



▲使用枪械的阿初给玩家留下了极为深刻的印象。



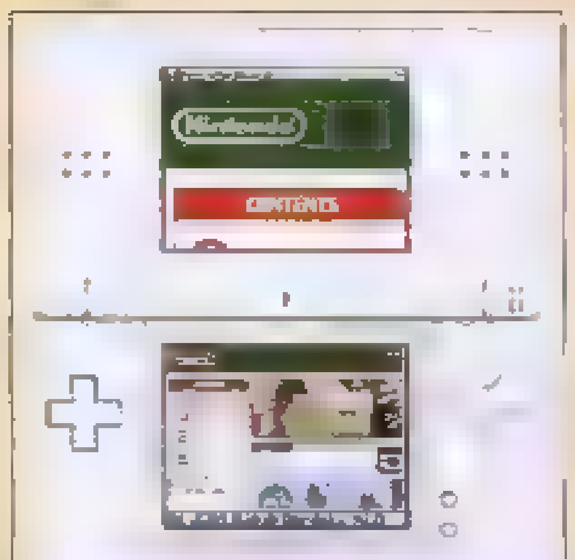


二月 FEBRUARY

◆《生化》出货3000万

Capcom宣布，截至2006年1月31日，PS2与NGC版《生化危机4》全球总出货量已经突破300万套。至此，在《生化危机》诞生十周年之际，系列总出货量已经突破了3000万套。

◆NDS成绩惊人

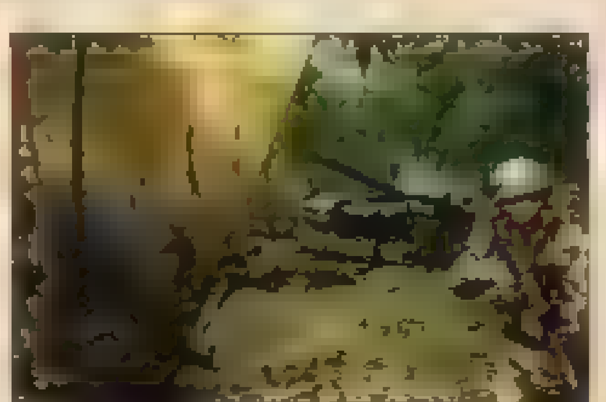


任天堂于2月15日召开"NDS Conference! 2006.春"，宣布NDS在日本国内销量已经突破600万台，成为日本游戏历史上销售最快的游戏主机。岩田聪表示，NDS年内预计可于日本突破1000万台的销量大关。NDS的游戏销量也十分惊人，最畅销的《任天狗》销量已突破500万套。另外，任天堂还公布了NDS的网页浏览器和电视卡。

◆台北国际电玩展

2月16日，"2006台北国际电玩展"开幕，SCEH在该展会中设置了巨大的展位，并设置了PS3影院。SCE Asia部长安田哲彦表示，SCEH将努力争取台湾版PS3与美日同步上市。

◆游戏业最强技术



德国Crytek公司公布了采用Cry Engine 2开发的第一款游戏《孤岛危机》，堪称有史以来最逼真的游戏画面引起轰动。

◆索尼11年来首次盈利

索尼宣布截至12月31日的第三财季，其净收入达到了1689亿日元，而此前分析家的预计为630亿日元。为此，索尼将之前预期的财年亏损100亿日元上调到盈利700亿日元。这意味着索尼将实现11年来的首次盈利。业绩出色的主要原因是Bravia系列液晶电视热销，以及SCE运营利润增长52%。受此消息刺激，索尼在法兰克福的股价狂涨7.4%，在东京的股价涨幅达5.8%。至此，索尼在3个月内股价已经飙升了38%。

◆E3限制ShowGirl

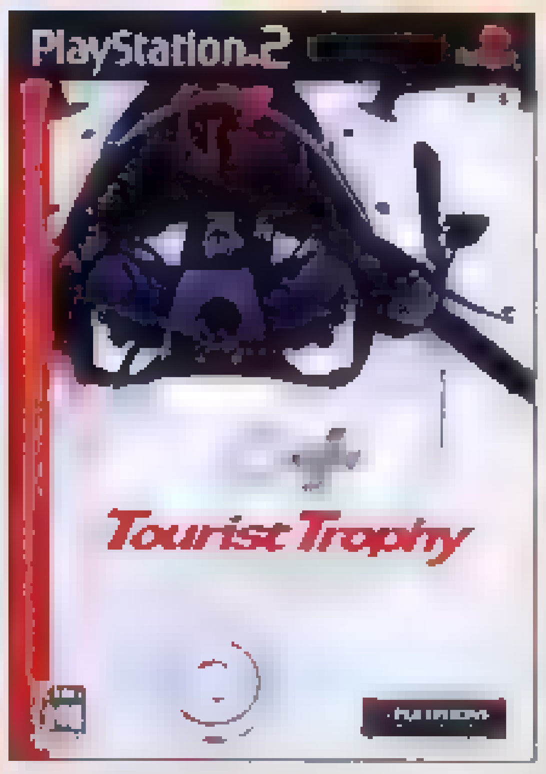
E3主办单位ESA表示今年将会对E3展的ShowGirl进行更为严格的管制。之前虽然已经有在服装方面的规定，不过并没有强制执行。而今年如果参展单位邀请的ShowGirl衣着过于暴露，将会被处以5000美元的罚款。ESA限制ShowGirl的主要原因是《GTA》的"热咖啡"事件导致有关部门加强了游戏业的色情管制。

◆PS3双版本

美国游戏零售商EB Games（已与Gamestop合并）率先透露了PS3将会分为两个版本推出的消息，并精确预测了豪华版的售价为599美元。

www.plumbook.cn

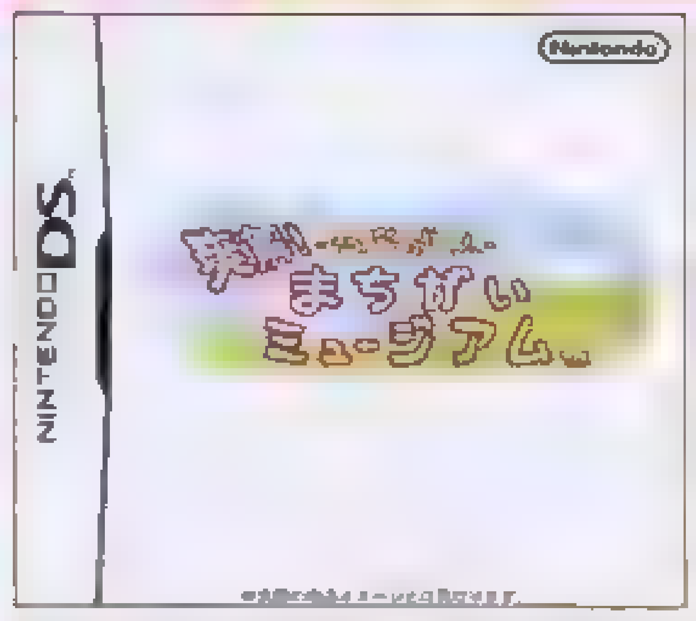
摩托浪漫旅	SCE	2月2日	★★★☆☆
PS2	Tourist Trophy		RAC
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	中国台湾版	UCG评分：25
1450新台币	无对应周边		文：十六夜



秉承“《GT》系列”的真实驾驶，让喜爱摩托车的玩家能体验驾驶世界众多著名机车飞驰的感觉。**本作一共收录了130部摩托车，不仅包含了目前各大厂商的新款车型，而且不少七、八十年代的经典老车也出现在里面，而30条以上的著名赛道绝对会让玩家大呼过瘾。**在“TTW模式”中，玩家首先要考取不同级别的驾照，之后才能够参加相应级别的比赛。虽然没有部件更换要素，但游戏中对机车的调整依然让人感到专业，另外在《GT4》中大受欢迎的“照片模式(Photograph mode)”也在本作中登场，喜爱摩托竞速类游戏的玩家不要错过。



右脑达人 爽解！找碴博物馆	Namco	2月9日	★★★★☆
NDS	右脳の达人 爽解！まちがいミュージアム		ETC
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分 24
3800日元	无对应周边		文：纱迦

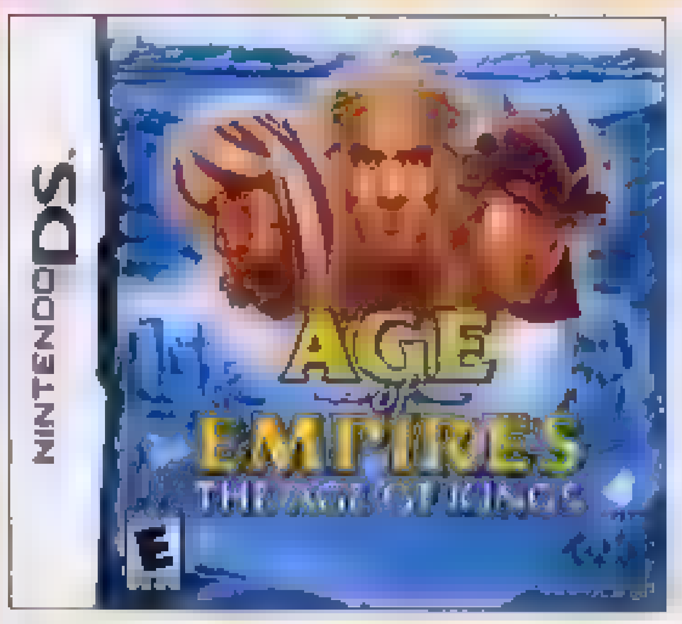


本作的玩法和传统的“找碴”游戏类似，不过增加了很多的新玩法，并由日本鹿屋体育大学助教授儿玉光雄监修，增加了从5个方面评价右脑指数的要素。**在游戏中玩家可以体验到错位图、活动图、拼图等有意思的玩法，还有很多根据NDS的特性派生出来的新鲜设定，比如用吹气将屏幕上的落叶吹走、用触控笔刮去屏幕上的污垢等**等。游戏主要分为爽解和全解两大模式。爽解模式中收录有众多关卡，此外还有数量相同但难度倍增的里模式。全解模式的玩法和传统的“找碴”比较类似，图片数量多达150张。游戏还提供了紧张刺激的多人模式，和朋友一起游玩也是很不错的选择。

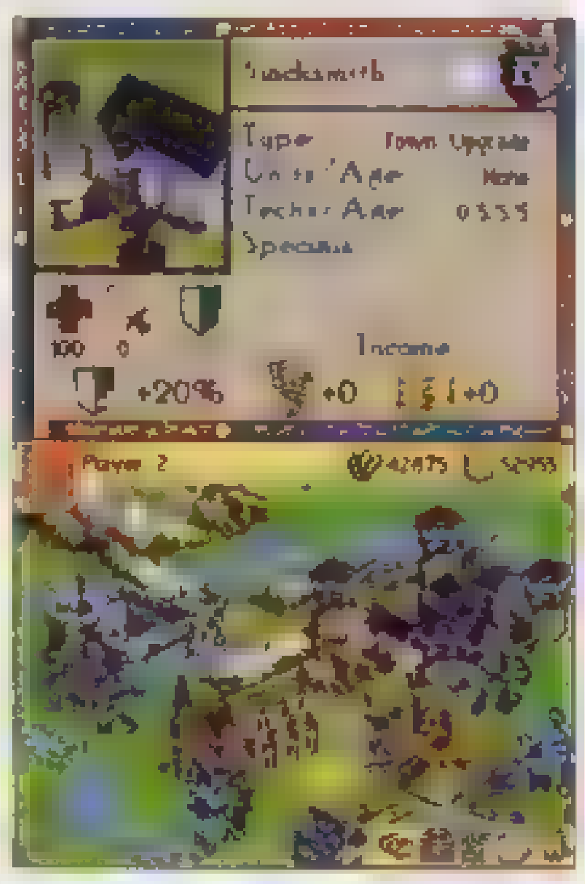




帝国时代：帝王时代	Majesco	2月14日	★★☆☆☆
NDS	Age of Empires: Age of Kings		SLG
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：—
29.99美元	无对应周边		文：星夜



配备了触摸屏的硬件特性使得NDS成为即时战略类游戏很好的发挥舞台，而作为该类型游戏的翘楚，《帝国时代》此次推出的NDS版却改为了回合制战略。不过进行这种变更后，使得兵种单位和建筑物等的画面比例明显放大，在解析度较低的NDS屏幕中能够看得更为清晰。在游戏中，NDS的上屏幕用于显示各种信息与状态，下屏幕为实际画面，玩家可以用触控笔进行操作。**游戏中可以选择的文明有5种，共有15种以上的建筑物可以建造和升级，兵种数量超过50种。**游戏还对应NDS的无线通信功能，可以4人对战。不过或许是因为机能的限制，本作中在进行大规模战斗时节奏会严重拖慢。



怪物猎人2 dos	Capcom	2月16日	★★★★☆
PS2	Monster Hunter 2 dos		ACT
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分 27
6980日元	无对应周边		文：十六夜



Capcom的“《怪物猎人》系列”自一推出开始就受到了众多玩家的喜爱，而正统续作《怪物猎人2 dos》没有辜负众多FANS的期望，将我们带入了一个全新的狩猎时代。游戏中玩家通过完成村民的各种委托发展剧情，委托内容从采蘑菇到猎杀传说中的古龙应有尽有。与前作相比，**本作更加重视对不同区域的刻画，不同场地之间不仅自然景观不同，出产物以及出现怪物都存在差别，因此玩家需要更有战略性地选择什么时候接哪些任务。**除此之外新引入的昼夜以及季节系统让“狩猎”这一概念变得更加真实，玩家在出发前只有将这些因素考虑进去才能顺利地完成任务。在怪物方面，本作游戏制作得也很用心，不仅动作更加灵活，AI也有所提升，而新增加的几个BOSS级怪物更是充满了挑战。游戏中武器与防具的进化也相当明显，不仅新增了4种武器，而且全部10种武器的攻击方式以及特性都不相同。防具则变得能够强化，而且有些防具还能进行特殊强化。与村民互动，通过自己的努力建设村庄是本作另一个亮点。玩家除了按照需要选择任务收集道具、素材外，还要协助村民，满足他们的各种要求，这样才能使原本设备简陋、货品短缺的村庄逐渐发展起来，而游戏中很多高等级的武器、防具也都是要村庄发展到一定程度后才能制作的。



▲即使是古代龙这样强大的BOSS在玩家的团队合作面前也要俯首称臣。





霸天开拓史II 初始之翼与众神之子	Nintendo	2月23日	★★★☆☆
NGC	バテン・カイトスII 始まりの翼と神々の嗣子		RPG
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：24
6800日元	无对应周边		文：阿修罗



在由Monolith制作、原Namco发行的前作叫好不叫座的背景下，这款在剧情上以“前传”出现的“续作”转由Nintendo亲自代理Namco发行。虽然本作的人物设计略逊于前作，但是游戏本身集华丽唯美与阴冷黑暗于一身的画面风格依然得到了完全保留。游戏的基本战斗系统和前作并无二致，依然是依靠卡牌来进行战斗。**前作中利用卡牌种类和点数形成连击的独特系统也依旧存在，并新增了合体连击的全新衍生，使得3名队员连续攻击快速剿灭敌人的战术成为了可能。**作为一款风格独特的卡牌RPG，游戏拥有很多不一样的亮点，有条件的玩家应该尝试一下。



3DM-SMV
www.plumbook.cn

魔界战记2	日本一Software	2月23日	★★★★☆
PS2	魔界战记ディスガイア2		SLG
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23
	6800日元	无对应周边	文：晴天



本作的战斗属于比较正统的SLG，根据同伴的种族装备对应的武器就能迅速提升武器熟练度并获得新的特技。**游戏中比较有特色的是通过不断地挑战道具界来提升道具的等级及效果以及满足特定条件才会出现的“里关卡”。**颇具特色的“暗黑议会”不但允许玩家通过贿赂议员来改变最后的结果，甚至还可以向各个议员发起挑战，使用武力来解决一切。本作之所以还有“史上最凶”的别称与更强调战略性的“里关卡”不无关系，根据战场布局采取合理的战术才能在这些敌我能力悬殊极大的战斗中获得胜利，否则你就只能对着敌人那些动辄上万的能力数据唉声叹气。



蔷薇法则	SCEI	2月23日	★★★☆☆
PS2	RULE of ROSE		AVG
	1人	对应玩家年龄：15岁以上	中国台湾版	UCG评分：22
	1700新台币	无对应周边	文：玛娜



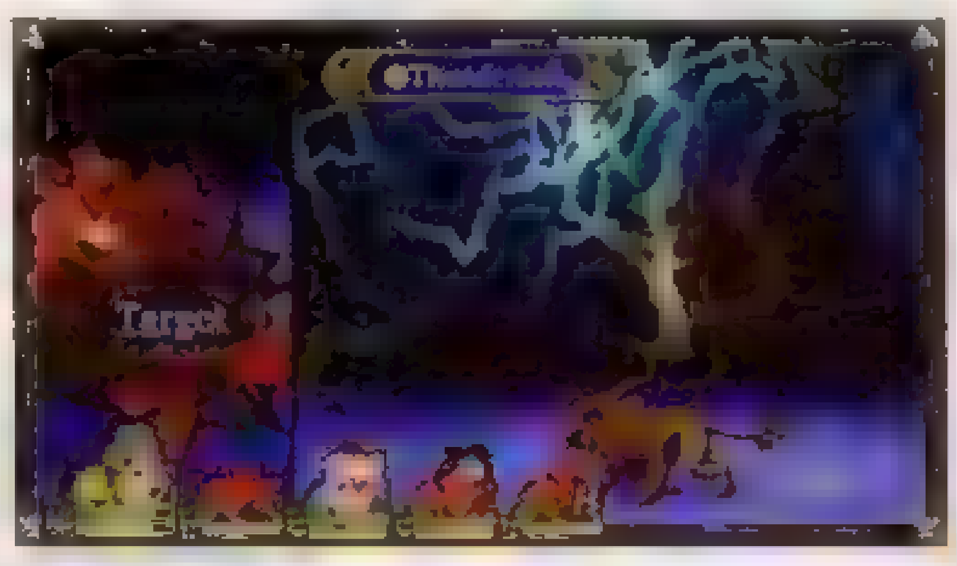
这是一款以1930年代英国为背景的惊悚恐怖类动作冒险游戏，综合了幽灵飞行船、从传闻诞生的怪物、都市传说、骇人童话等众多悬疑恐怖要素，游戏主角珍妮佛是一位19岁的少女，她必须在一个诡异世界中寻找逃出生天的方法。游戏由日本娱乐界奇才木村祥朗与代表日本的一流电脑动画集团携手打造，并由英国著名导演执导，配音则是请到当地的一线演员，重现上个世纪30年代英国腔调的英语配音。**游戏采用第三人称动作冒险方式进行，共有12章，剧情隐晦阴暗且扑朔迷离，即便有中文版也未必能完全理解其中含义，**只可惜操作感很差使其评价不佳。



怪物王国 宝石召唤师	SCEJ	2月23日	★★★☆☆
PSP	モンスターキングダム ジュエルサモナー		RPG
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：26
	4800日元	无对应周边	文：邪魔天使



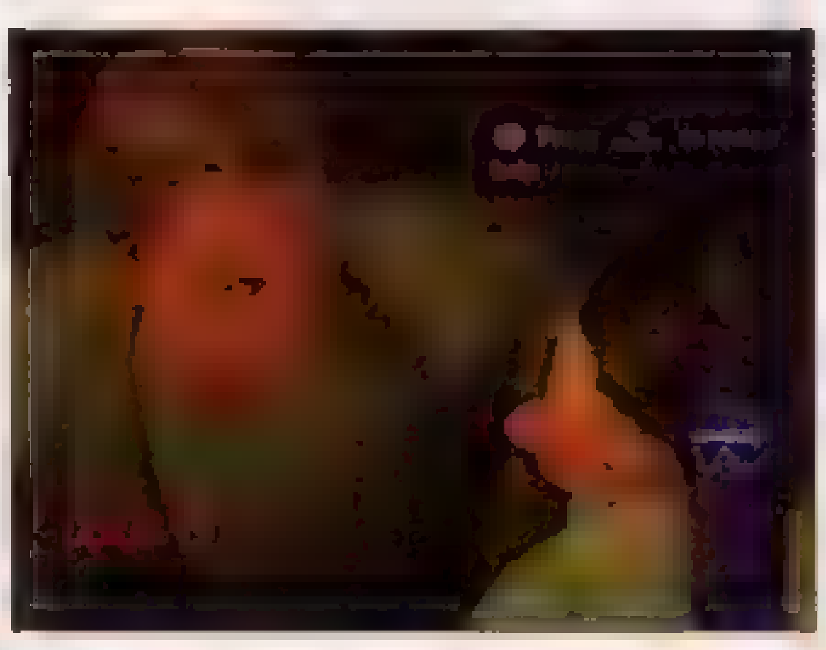
由《真·女神转生》之父冈田耕始开发的一款PSP原创RPG，**游戏最大的看点就是众多的怪物，而怪物的进化则是吸引玩家游戏的最大动力。**怪物进化之后不仅能力还有外形也会发生变化，而有的怪物的终极形态更是集美形和强大为一体，可见制作人在这方面很下功夫，强化怪物的炼成系统也很有趣。游戏在战斗时采用新颖的分割屏幕的方式，在发动技能时还有特写。游戏的音乐非常好，声优阵容也很豪华。不过游戏在故事方面并不是很吸引人，而怪物数量只有一百多个。通关之后虽然有隐藏迷宫和隐藏BOSS，但还是稍微欠缺了一些，在RPG流行多隐藏要素的今天，本作还有许多要改进的地方。



24：The Game	2K Games	2月28日	★★★☆☆
PS2	24：The Game		ACT
	1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：22
	49.99美元	无对应周边	文：多边形



根据热遍全球的反恐剧集《24》改编的游戏，游戏的剧本由原班人马主笔，讲述了电视剧第二季及第三季之间发生的故事，例如杰克·鲍尔的女儿金·鲍尔是如何加入CTU、她又是如何与蔡思相恋等原剧集中没有说明的部分。游戏类型主要以越肩视点的射击为主，同时也包含了大量谜题，**在游戏过程中穿插了与电视剧同级别的过场动画，并且诸位主角均由原人配音，再加上由原创作小组制作的配乐，使得游戏的临场感十分到位。**但是游戏本身的素质十分一般，操作感和视角都有很多不足，人物与场景的建模方面也比较粗糙，与电视剧集的精良制作无法相提并论，如果不是FANS很难投入到游戏中。



幻想水浒传V	Konami	2月23日	★★★★☆
PS2	幻想水浒传V		RPG
	1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：25
	6800日元	无对应周边	文：雨滴



作为讲述27枚“真之纹章”故事的“《幻想水浒传》系列”第五作，本作的故事发生在4代与1代之间，游戏中出现的多名熟悉人物不仅能让剧情连贯得更加流畅，而且对于系列FANS来说也有着重要的意义。本作吸取了4代的教训，加重了对108名人物的刻画，让他们的形象更为饱满。特别是主角及他身边的各种角色，本作利用有限的剧情将他们的爱恨情愁表现得淋漓尽致，游戏时间也成为了系列中花费最多的，一般来说通关一次需要花费30小时以上。《幻想水浒传V》的剧情可谓自2代以来最为成熟和丰满的，虽然整个游戏没有一段CG，但无论是主角父母的真挚爱情，还是主角姨母为顾全大局的自我牺牲精神，其优秀的剧情仍然能让玩家感动万分。**《幻想水浒传V》的战斗方式延续了系列传统的6人作战，再加上角色们各种稀奇古怪的合体攻击，让战斗充满了趣味性。**本作的迷宫设计得恰到好处，但缺点是城镇的地图过大，因此大家可能在迷宫冒险上花费不了多少时间，时间都花在了去城镇里到处转悠上面。另外，本作最让人诟病的一点是频繁的读盘时间，游戏战斗前后都需要耗费很长时间去读盘，而且因为读盘的频繁，游戏很容易陷入死机状态，再加上本作不对应硬盘设计，其实游戏的大部分时间都浪费在这个上面了。



▲在这个游戏里充满着悲欢离合与生死离别。





www.plumbook.cn

战国无双 2	Koei	2月24日	★★★★★
PS2	战国无双 2		ACT
1～2人	对应玩家年龄　全年龄	日版	UCG 评分：27
6800 日元	无对应周边		文：纱迦



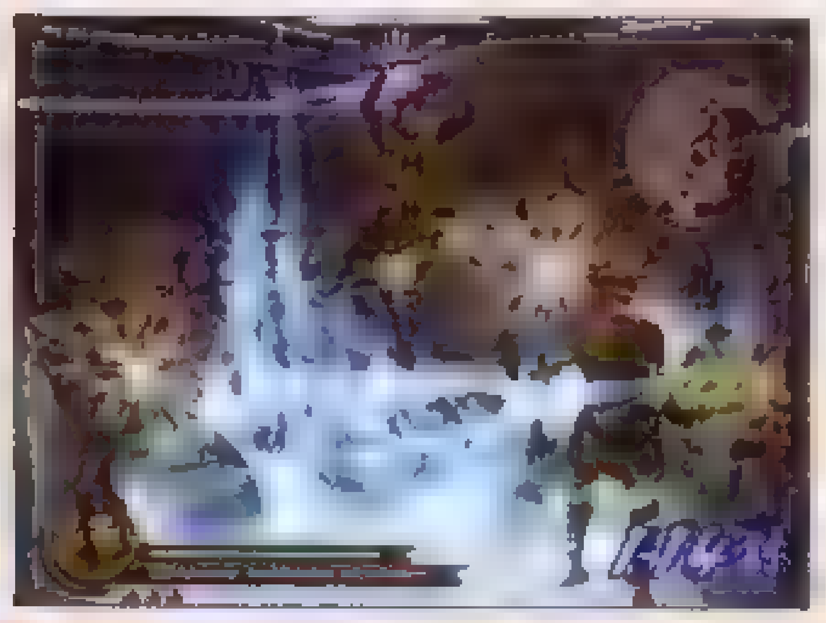
作为百万级大作《战国无双》的续作，本作在继承成功要素的基础上，真正做出了自己的特色。游戏的主旨依然是一骑当千的爽快感。为了突出玩家的作用，游戏中友军都设定得不堪一击，全靠玩家来回奔袭才能取胜，每场战斗的时间比以往要长很多。

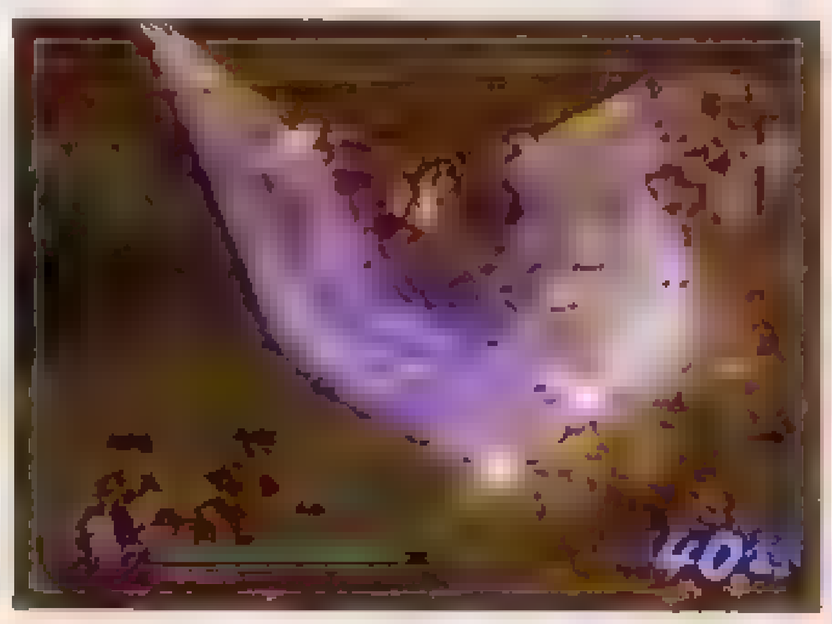
本作非常强调成长和收集。武将的能力和技巧全倚仗升级才能得到成长，而过去系列中出现的装备设定被完全取消，仅保留了武器。代替装备的是技能，其中高级技能必须在战场上打倒敌将后才有一定几率学会，极大地延长了游戏时间。本作还有金钱的设定，玩家可以用金钱打造武器、购买军马和技能。

和前作比起来，本作反映的时代要更晚一些。为此游戏去掉了前作的今川义元、石川五右卫门、女忍者这3名角色，而众多活跃在日本战国后期的名将得到了出场机会。本作非常强调每位角色的个性，每位角色都有着自己的特殊技和固有技巧以及极具魅力的三级无双。



本作在技术方面的进步更是令人惊喜。**游戏同屏人数比过去更多，基本上杜绝了拖慢延迟现象，读盘速度有明显上升，并可以用右摇杆控制视角。**而游戏的完成度也很高，除了正常的游戏模式外，还有挑战极限的无限城模式和《大富翁》式的双六模式，但没有自创新武将和隐藏服装是两大遗憾。





黑煞	EA	2月28日	★★★★☆
PS2	Black		FPS
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG 评分：26
49.99 美元	另有 Xbox 版		文：星夜



《火爆狂飚》的开发商英国Criterion公司的实力有目共睹，**而《黑煞》可以说是将《火爆狂飚》的火爆和破坏理念引入FPS类型的一次成功尝试。本作最大的特点就是画面中的一切物体均可破坏，带给玩家次世代游戏般的感官刺激。**

在游戏中，玩家扮演的是一个能够在世界各地公然执行凶残行动的“黑色战术小组”，无需向任何人报告就可以执行行动，是一个存在于黑暗中的秘密小队。因此在战斗过程中，各队员们无需担心肆意破坏而造成的国际影响。并且本作还有一个鼓励玩家连续破坏的“Black Ops”系统，只要通过对环境的利用连环杀敌就可以获得更高的分数。



快打旋风：适者生存	Capcom	2月28日	★★☆☆☆
PS2	Final Fight X Streetwise		ACT
1～2人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG 评分：21
49.99 美元	对应机种为 PS2 及 Xbox		文：GOUKI



Capcom将不朽的街机清版名作《快打旋风》3D化，在PS2和Xbox上掀起一场新的拳头风暴！玩家将扮演Metro City大英雄Cody的弟弟Kyle，为了寻找被绑架的Cody而将Metro City翻了个底朝天，捣毁了黑帮组织，并遇见了这座城市的另外两个大英雄——Guy和Haggar。**游戏的故事模式以单人游戏的方式展开，轻攻击、重攻击、投技、必杀技、防御等动作游戏要素一个都不少，街机模式则回归传统，提供了双打模式。**不过，游戏的整体素质实属一般，尤其是打击感做得很不到位，任务动作也比较僵硬，只有BOSS战还勉强算是个亮点。



三月 MARCH

◆ PS3 延期至秋季发售

SCE 于 3 月 15 日召开“PS 商业简报会”，正式确认PS3将从原定的“2006年春季发售”延期为“2006年11月发售”，延期的主要原因是蓝光规格长期无法得以确认。此外，SCE还确认了PS3将内置60GB硬盘的消息，并公布了类似于Xbox LIVE的网络服务系统。久多良木健宣布，索尼的目标是每个月生产100万台PS3，2007年3月31日前实现600万台的出货量。蓝光光碟的初期生产能力为每月1000万张，其中日本和欧洲各250万张、北美500万张。SCE将于7月份推出PS3游戏开发工具包的最终版本。

◆ PSP 全球出货 1500 万

SCE 在“PS 商业简报会”中宣布，PSP 的全球出货量已经突破 1500 万台，普及速度超过了当年的PS和PS2。2005 年，索尼在PSP 业务上的营收为 16 亿美元，比 X360 和 NDS 的总合还多。到2006年3月底，市面上的PSP游戏将会达到107款，UMD 电影为 347 部。另外，SCE 宣布从 3 月22日开始在北美推出售价199美元的简装版PSP，并将于秋季推出 PSP 的摄像头和全球定位系统。最让人意外的是，索尼表示将于年内推出 PSP 的 PS 游戏官方模拟器。

◆ 游戏开发者大会 2006



“GDC 2006”于3 月 20～24 日在加州圣何塞举办，SCE 全球制作室总裁 Phil Harrison 和任天堂社长岩田聪都发表了基调演讲。Harrison 的演讲以“PS3：超越 box”为名，具有对 X360 强烈的挑衅意味。在该演讲中 PS3 的网络服务界面首次公开，并确认其为开放式网络平台，第三方游戏公司可以自己架设服务器。在演讲后的答记者问中，Harrison 表示 PS3 游戏将不会有区码限制。

◆ 《最终幻想XII》上市

Square Enix 于 3 月 16 日在东京涩谷召开《最终幻想XII》的发售倒计时活动，和田洋一宣布该作在日本的首批发货量超过 200 万套，美版将于 11 月感恩节期间发售。

◆ NDSL 上市

白色与冰蓝／海军蓝NDSL分别于3月2日和3月11日在日本上市，部分商店出现了超过千人的壮观排队人群。3月份期间，NDSL 和NDS 的发货量分别达到 45 万台和 20 万台。

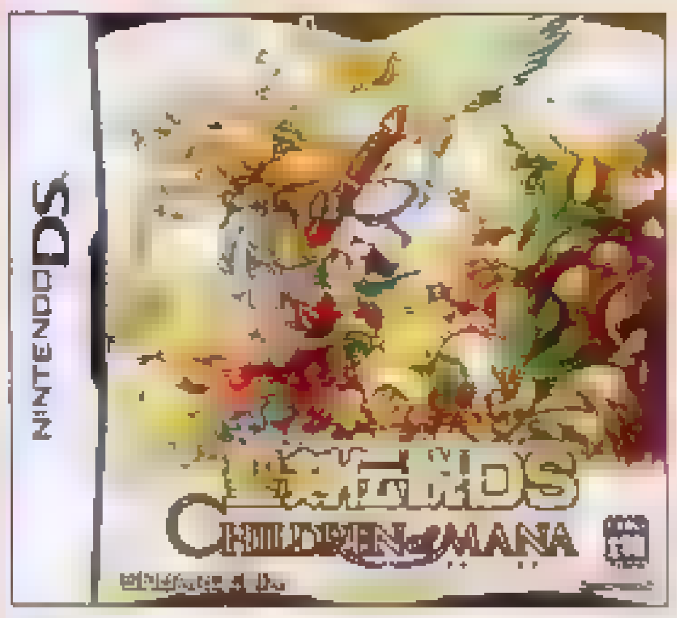
◆ 《黄昏公主》“革命”版

宫本茂获得了法国政府颁发的“文学艺术骑士勋章”，随后接受欧洲任天堂官方网站的采访时，宫本茂透露了“革命”版的《塞尔达传说：黄昏公主》。

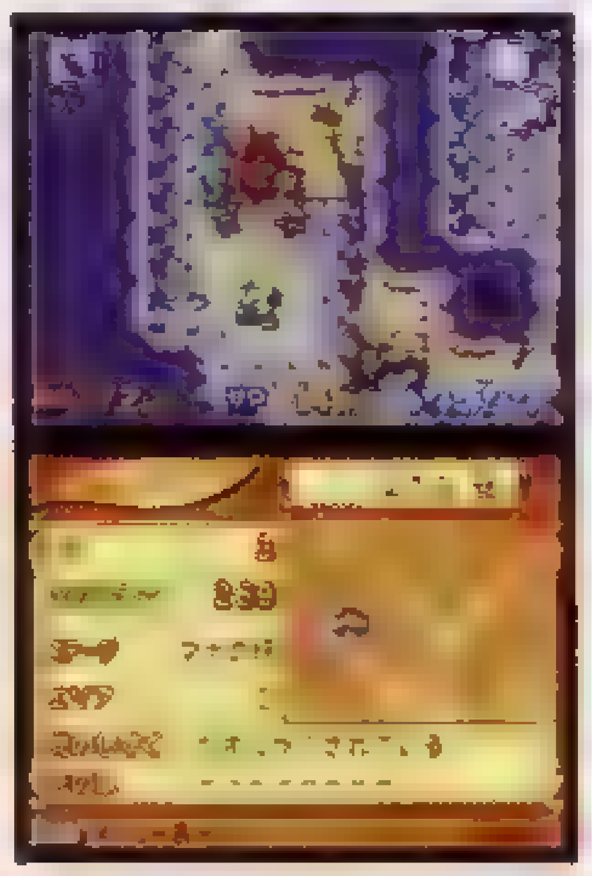
www.plumbook.cn

圣剑传说DS 玛娜之子

圣剑传说DS 玛娜之子	Square Enix	3月2日	★★☆☆☆
NDS	圣剑传说DS チルドレン オブ マナ		A·RPG
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：22
	4800日元	无对应周边	文：邪魔天使



经典系列的NDS最新作，依旧保持了系列特有的色彩亮丽鲜艳的特点，使整个游戏充满了童话的气息。**游戏中利用四种武器能作出多种攻击方式，依靠精灵的力量使用各种魔法。**在动作方面的全面升级也成为了本作的最大特色，可谓系列对动作要求最高的。但与此相对，游戏在故事方面制作得并不是太好，没有吸引人的地方，虽然有四名主人公，但故事却是一样的。游戏还对应多人游戏，玩家可以与好友一起协力作战从而拿到一些珍贵的道具，当然，不仅协力还能妨碍对方。迷宫的设计也比较单调，虽然机关很多，但有难度和需要动脑子的地方却很少。



机动战士高达 宇宙世纪群英会

机动战士高达 宇宙世纪群英会	Bandai	3月2日	★★★☆☆
PS2	机动战士ガンダム クライマックスU.C.		ACT
	1～2人	对应玩家年龄 全年龄	日版	UCG评分 24
	6800日元	无对应周边	文：十六夜



可以说是网罗了几乎所有UC系正统作品，而在手感以及操作方面也都有非常高的水准，不过机体有些发飘且重量感不真实是最大的不足。在游戏的"编年史模式"中，**玩家可以选择扮演任何一方来体验高达世界中众多经典战役，而随着游戏的进行，还会出现更多路线，让玩家体验不同的史实。**"原创角色模式"则是让玩家以一名普通士兵的角度经历众多战役并在战斗中逐渐成长，玩家从最初的"一年战争"一直打到《海盗高达》，期间还会有后代继承父辈的能力。本作的资料性也是不容忽视的，收录有3D机体、角色资料以及重大历史事件等资料，而经典台词更是能让FANS感泣。



任侠传 渡世人一代记

任侠传 渡世人一代记	元气	3月2日	★★☆☆☆
PS2	任侠传 渡世人一代记		ACT
	1～2人	对应玩家年龄 15岁以上	日版	UCG评分：18
	6800日元	无对应周边	文：ACE飞行员



由元气演绎的一部时代剧游戏。游戏故事发生在日本江户时代后期的东海道。玩家扮演行走江湖的侠客莲次，在他为民伸张正义的过程中将上演一幕幕英雄诗篇。**游戏继承并发扬了元气知名作品《剑豪》的系统架构，战斗部分同样讲究以攻击、防御、崩坏这3套相互克制的系统来进行。**配合不同人物的个性，武器的选择也是多种多样，甚至包括烟管、铁扇、铁木屐等古怪的武器。随着剧情的深入，玩家将修炼到全新的招式并且可以和侠客同伴发动联合攻击。为了突出个性，游戏还允许玩家在赌场赚取金钱后购买道具打扮自己。与自己心仪的女性角色产生恋情也是游戏独特的系统。



新旧洛克人

新旧洛克人	Capcom	3月2日	★★★★☆
PSP	ロックマンロックマン		ACT
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
	4800日元	无对应周边	文：纱迦



本作是1987年FC版《洛克人》的重制版，游戏增加了大量新要素，并加入了洛克人诞生的故事，绝对是值得每一位洛克人FAN永久收藏的经典作品。和FC版比起来，**本作增加了时间人和石油人两位新BOSS，玩家可以用被击败的BOSS来挑战关卡，这些BOSS的能力和剧情也是经过重新设计的。**游戏收录了新旧两个版本的关卡，其中旧版本的关卡设定以及背景音乐都和FC版一样，只是画面改以3D来呈现。游戏还设有多达100关的挑战模式，绝对是动作游戏达人的不二之选。本作的另一卖点在于可以把自己设计的关卡上传到网上供玩家下载，让玩家获得另类的快感。



死魂曲2

死魂曲2	SCEJ	3月9日	★★★★☆
PS2	SIREN 2		AVG
	1人	对应玩家年龄 15岁以上	中国台湾版	UCG评分 23
	1700新台币	无对应周边	文：玛娜



本作由曾经编写《寂静岭》剧本的外山圭一郎执笔，并和前作一样以真人演员与特殊化妆的取材方式制作游戏中各角色，营造出了非常写实逼真的恐怖感，不过画面有了大幅度的强化，操作感也比前作有显著改善。**中文版采取了文字讯息中文化，而语音仍保持原音的方式。**特别的"剧情时间发生刻"系统可以使玩家更深入多角度地了解游戏的剧情，特色系统"视界截取"大幅强化，增加了可以看到过去的视点，甚至还可以夺取敌人的武器，自由度方面比前作更高，难度也随之大幅下降，在每个关卡中还有小任务提示出现，可谓相当体贴。



幽灵行动：尖峰战士

幽灵行动：尖峰战士	Ubisoft	3月9日	★★★★☆
X360	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter		ACT
	1～4人	对应玩家年龄 13岁以上	美版	UCG评分 27
	59.99美元	无对应周边	文：多边形



"《幽灵行动》系列"登陆次世代平台的第一作，游戏以强大的图像引擎吸引了众多玩家的注目。本作的故事背景设定在近未来时代，以时下流行的反恐军事行动为题材。游戏中玩家将带领一支四人组成的突击小队，在中东地区执行反恐任务，玩家所使用的武器都是以现代装备为基础，加上带有些许未来色彩的军事科技，可令军事迷玩家爱不释手。**游戏采用了第三人称视点，并可实时对小队队友下达作战指令。**队友与敌兵的AI表现中规中矩，游戏难度把握较好，只是在战术安排方面过于简化，体会不出指挥的乐趣。另外游戏的网络对战方面的内容比较丰富，值得一玩再玩。



3DM-SM
www.plumbook.cn

达斯特	SCEA	3月14日	★★★★☆
PSP Daxter			ACT
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：—
39.99美元	对应24人网络游戏		文：星夜



在"《杰克与达斯特》系列"中一直充当配角，却比主角更为活跃的达斯特如今终于当了一回主角。这款PSP版的《达斯特》由Ready at Dawn制作室开发，而这家公司有很多员工正是来自《杰克与达斯特》的顽皮狗小组。在PS2版的《杰克2》中，杰克与达斯特被传送到Haven City，然后就一下子转到了2年后，达斯特从Baron Praxis那里救出了杰克。而这款《达斯特》正是填补了这两年的空白时间。达斯特被CritterPRidder灭虫公司聘用，用各种灭虫器为武器展开了一系列的冒险。**游戏中有很多恶搞电影经典场面的梦境场景，绝对令人捧腹。**本作共有18个关卡，游戏时间为15小时左右。



虹吸战士：黑镜	SCEA	3月14日	★★★★☆
PSP Syphon Filter: Dark Mirror			ACT
1～8人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：26
39.99美元	无对应周边		文：ACE飞行员



《虹吸战士》作为SCEA旗下的王牌动作射击游戏系列，曾经在PS时代大放异彩，而PSP上的这款原创最新作可谓是满载诚意，出色的画面表现很难让人相信这是一款掌机游戏。玩家依旧扮演的是系列主角Gabe与Lian Xing去接受各种谍报任务。整个游戏共有7个大关和4个训练关卡。**在厚重的剧情衬托下玩家将领略到游戏独具匠心的动作、武器、战斗、渗透行动等各种元素。**针对PSP的按键，游戏做了全面的优化，手感令人满意。联机对战部分包括4种模式，允许最多8位玩家参与，强调是队员之间的默契合作。本作获得了全世界各大游戏媒体的一致好评。



最终幻想XII	Square Enix	3月16日	★★★★★
PS2 FINAL FANTASY XII			RPG
1人	对应玩家年龄 全年龄	日版	JCG评分 30
7800日元	无对应周边		文：邪魔天使



在等待了5年多之后我们终于等到了这款《FF》的正统作品。本作从一开始由松野泰己制作后就备受瞩目，而之后的临时更改制作人也让本作成为了最具话题性的《FF》。**游戏相较于系列其他作品最大的变化就是其战斗系统：不切入战斗画面直接在地图上开战、设定好我方AI行动的战术系统都是本作创新的部分。**特别是战术系统，我方NPC在各种细致周密的战术安排下能够比较好地完成自己的任务，这对战斗的便利方面是非常实用的。而由于如何设置战术完全是由玩家自己来决定，所以这也让战斗充满了玩家自己的个性。但在系列招牌的召唤兽方面却稍显逊色，实用性很低。在剧情方面游戏具有史诗般的凝重和韵味，角色塑造方面让人惊讶的是配角比所谓的主角戏份更重，描写也更为深刻，这是所有玩家始料未及的事情。游戏的主题也很严肃，国家、政治、阴谋、仇杀，这些松野风格的要素让整个游戏充满了厚重感。本作的隐藏要素丰富程度可以用可怕来形容，而若干支线任务也让玩家乐此不疲。当然，最让玩家爱恨交加的就是刷装备了，这样的设定也是游戏诟病之所在。另外，游戏的故事编排有明显的缺损，有的情节交待并不是很完整，甚至有些突兀和不明就里，这也是让人感到遗憾的地方。



▲游戏的Gambit系统是RPG史上里程碑式的系统。





俄罗斯方块DS	Nintendo	3月20日	★★★★★
NDS TETRIS DS			PUZ
1～4人	对应玩家年龄 全年龄	美版	JCG评分 26
29.99美元	对应Wi-Fi网络		文：纱迦



作为这个世界上最有名的游戏的续篇，**本作在经典玩法的基础上加入了瞬间落下、保存替换、疯狂旋转、技巧旋转这四大系统，充分发挥了全部键位的作用。**单人模式提供了6种妙趣横生的玩法：STANDARD、CATCH、MISSION、PUZZLE、TOUCH、PUSH，每种模式都对应一个任天堂经典游戏，玩的时候会出现该游戏中的角色和音乐。而多人模式则是游戏的最大乐趣，新加入的背靠背、旋转和道具设定令对抗更加激烈，玩家还可以利用Wi-Fi与全世界玩家一争高低。本作长期雄居Wi-Fi网络对战最热门游戏的前二名，其魅力可见一斑。



银河战士Prime 猎人	Nintendo	3月20日	★★★☆☆
NDS Metroid Prime Hunters			FPS
1～4人	对应玩家年龄 13岁以上	美版	JCG评分 —
29.99美元	对应Wi-Fi网络		文 阿修罗



如果说NGC版的"《银河战士Prime》系列"是披着FPS外衣的正统动作解谜游戏，那么这款NDS的《猎人》就是一款正统的FPS游戏。由于NDS的机能无法再现庞大的Metroid科幻世界，所以开发小组将精力集中在了小场景内的射击对战模式上。**游戏提供了全新的操控方式以配合FPS的游戏类型，并提供了多种方式供玩家选择，**不过即使如此，大部分玩家依然需要经过一段时间的学习才能够适应这些独特的操作方式。相对于NGC版厚重的容量感来说，本作显得有些单薄，关卡和BOSS的设计都显得较简单，不过本作对应Wi-Fi，可以进行网络对战。



www.plumbook.cn

上古卷轴IV：湮灭

上古卷轴IV：湮灭	2K Games	3月20日	★★★★☆
X360	The Elder Scrolls IV：Oblivion		RPG
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：27
59.99美元	无对应周边		文：十六夜



作为美式奇幻类RPG经典"《上古卷轴》系列"的正统续作，游戏带玩家再次体验了一场圣战。游戏最初玩家只是一个临危受命的牢犯，而随着故事的发展，逐渐开始接触事件的真相，并最终成为拯救Tamriel大陆的英雄。游戏的系统相对日式游戏更为复杂，10个种族各有特色，而选择不同职业以及星座天赋也将影响角色的成长方向。游戏中玩家可以与NPC对话开启任务，而除了主线任务之外还有数量众多的分支任务。**游戏中并没有传统意义上的"善"与"恶"，玩家可以随意选择自己是成为受人景仰的英雄还是遭唾弃的恶棍。**另外，本作在画面效果以及各种细节的制作上也颇下了一番功夫。



分裂细胞：本质

分裂细胞：本质	Ubisoft	3月21日	★★★☆☆
PSP	Tom Clancy's Splinter Cell：Essentials		ACT
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：—
39.99美元	无对应周边		文：多边形



"《分裂细胞》系列"首次在PSP平台推出作品。**游戏的剧情从X360版《双重特工》的结尾开始，采用了倒叙的手法，讲述了费舍尔自女儿去世之后一段与《双重特工》平行发展的剧情，同时游戏中还回顾了系列前几作中不为人知的一些故事，**是系列FANS更加全面了解整个系列背景的极好机会。游戏针对掌机的特点，不仅将游戏界面以及游戏操作进行了调整，在游戏模式方面也有相应的改进。道具方面几乎囊括了系列中出现过的所有武器和工具，同时也有PSP版独有的工具。鉴于机能的限制，游戏的画面略显粗糙，音乐方面倒是保持系列的一贯水准，总体来说不愧系列的盛名。

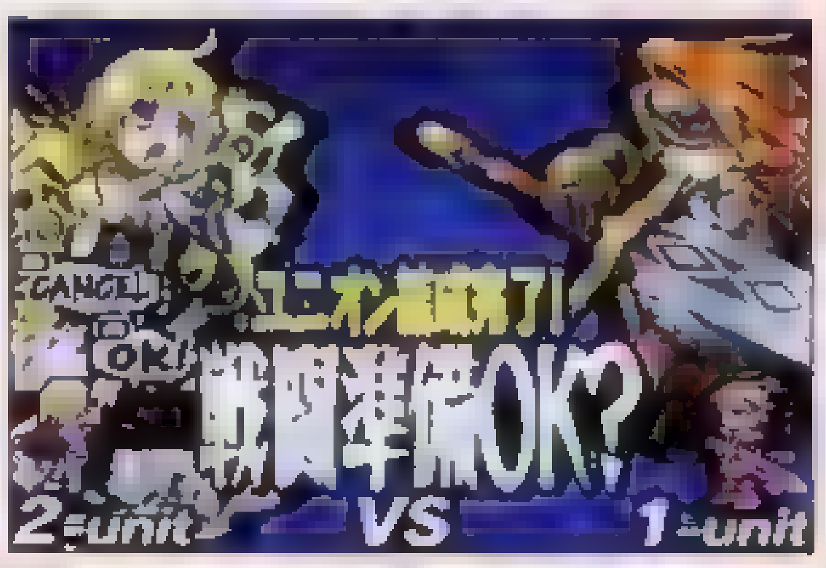


公主联盟

公主联盟	Sting	3月23日	★★★★☆
GBA	ユグドラ・ユニオン		S・RPG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
5800日元	无对应周边		文：小白龙



本作是由Sting制作的原创S·RPG游戏，被公认为GBA末期为数不多的大作之一。游戏的人设异常独特，华丽的萝莉美少女风格能够吸引不少人的眼球。故事讲述的是一位少女为了解放自己的祖国所经历的感人旅程。**游戏的战斗方式比较另类，无论移动、攻击或发动特技都需要通过手中的卡片来完成，**一张卡片代表着一回合，每回合只能由一人发起攻击，利用先发起攻击者的队长效应可以组合出多种多样的战术。高达30多种的必杀更增添了战斗的战略性。除了战斗之外本作的隐藏要素也是非常丰富的，游戏地图中访问任何特殊村庄或地图上没有任何标注的地方都有可能得到惊喜。



皇牌空战 零 贝尔肯战役

皇牌空战 零 贝尔肯战役	Namco	3月23日	★★★★★
PS2	ACECOMBAT ZERO THE BELKAN WAR		STG
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：27
6800日元	对应专用飞行摇杆		文：十六夜



作为目前"《皇牌空战》系列"的最新作，《皇牌空战 零 贝尔肯战役》不再强调画面或是战斗，因为对于目前的游戏平台来说，它的素质已经足够了，本作想要尝试的是调动各种手段为玩家营造一个只属于自己的战争。而新加入的"风格称号"系统正是为此而诞生的：游戏中并不仅仅只出现敌对目标，如同真正的战斗一样，玩家也能够攻击到城市建筑、工厂设施甚至是失去战意只想保住性命的对手！**而根据在战斗中的表现，系统会对玩家作出佣兵、战士以及骑士的称号。称号的不同将直接影响之后任务的内容，而某些机体或飞行小队只有在特定风格路线中才会出现。**本作中登场的ACE驾驶员数量可谓系列之最，多达169名！只要玩家在战斗中将其击落，就能够在"战绩"里面看到对手的各种资料，甚至还能够遇到《皇牌空战5》中的重要角色。剧情方面本作同样精彩，15年前贝尔肯战役的真相将引发玩家对"正义"一词的思考。另外本作还大胆地采用了真人演出的形式制作游戏过场，根据玩家称号的不同，昔日的对手会在若干年后再度审视玩家。除此之外，沿袭了系列的特色，本作在战斗中对话数量相当多，听着无线电中嘈杂的叫喊声，玩家投入感大增。背景音乐同样相当出色，尤其是决战中充满弗拉明哥风格的乐曲，将游戏的气氛烘托到了极致！


▲游戏中真人出演的过场动画是游戏的卖点之一。





口袋妖怪突击队

口袋妖怪突击队	Nintendo	3月23日	★★★☆☆
NDS	ポケモンレンジャー		A・AVG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：—
4800日元	无对应周边		文：阿修罗



这是一款完全对应NDS触摸屏功能的《口袋妖怪》新作，不过这依然是一个有着全新玩法的"非正统作品"。在游戏中，玩家要扮演"突击队员"来"指挥"各种口袋妖怪进行活动。**与传统的精灵球捕捉不同的是，这次玩家需要用独特的"指挥棒（触控笔）"圈住口袋妖怪，成功以后才能够使用它的各种能力。**玩法上的创新使得游戏玩起来的感觉和正统RPG版《口袋妖怪》非常不一样。游戏的主题与2006年的《口袋妖怪》的剧场版动画相互呼应，并可以通过剧场版提供的特定道具与稍晚发售的正统RPG新作《珍珠·钻石》进行联动，以获得神兽"苍海王子玛娜菲"。



3DM-SNV
www.plumbook.cn

真·三国无双4 帝国

真·三国无双4 帝国	Koei	3月23日	★★★★☆
PS2 真·三国无双4 Empires			ACT
1~2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：22
4280日元	另有X360版		文：纱迦

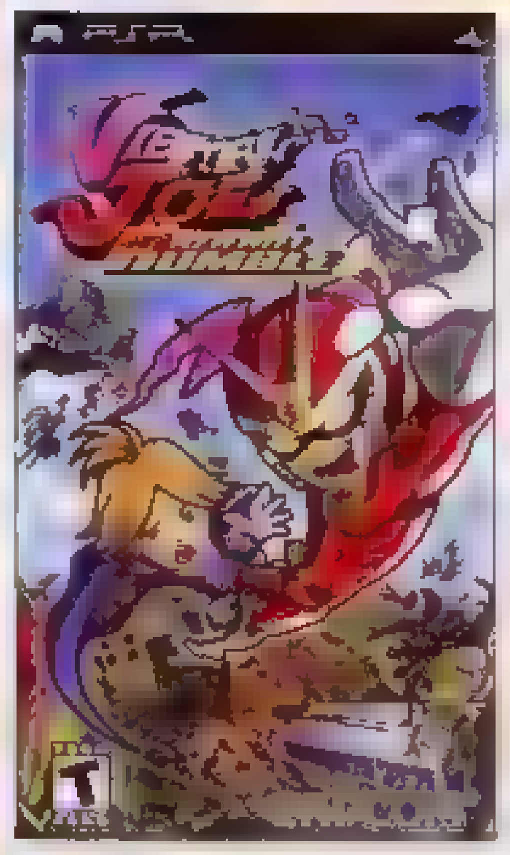


本作是一款以《真·三国无双4》为蓝本、融合了SLG要素的游戏。游戏系统沿袭自《真·三国无双3 帝国》，但有非常明显的进步。**新增的政策卡系统允许玩家直接执行已取得的命令，极大地方便了玩家，也令游戏难度大幅下降。**游戏的动作成分沿袭自《真·三国无双4》，而据点攻防概念仍是战斗的主轴。不过本作存在着在战斗中使用的策略，使得SLG成分更加重要。游戏的另一大改进是允许玩家在新游戏时继承前次游戏的记录，免去了玩家从头开始培养武将的烦恼。值得一提的是本作的PS2版和X360版是同时发售的，而X360版的画面要远远强于PS2版。

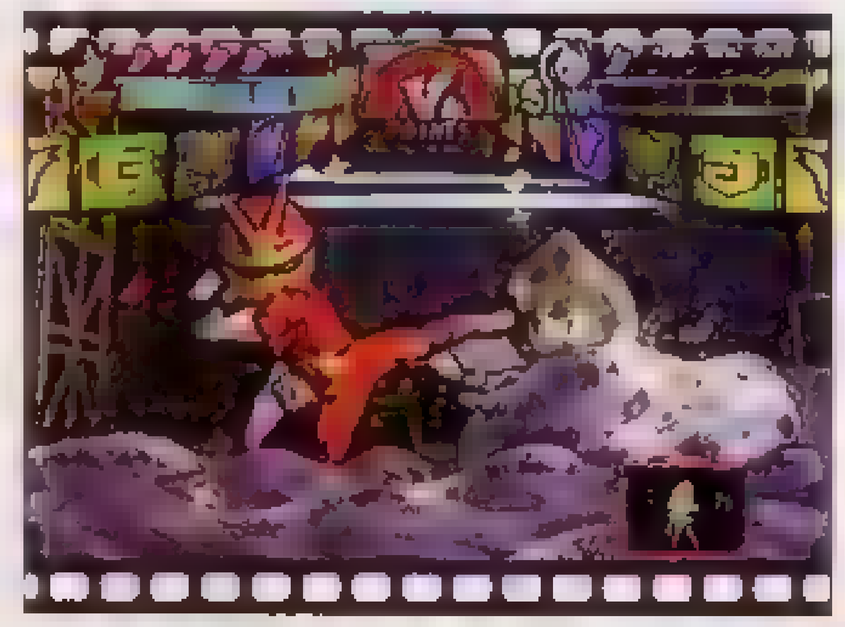


红侠乔伊 乱斗嘉年华

红侠乔伊 乱斗嘉年华	Capcom	3月23日	★★☆☆☆
PSP ビューティフル ジョー バトルカーニバル			ACT
1~4人	对应玩家年龄：13岁以上	日版	UCG评分：—
4800日元	无对应周边		文：胜负师



《红侠乔伊》是四叶草工作室惟一的品牌系列，本作是全系列的最新作，但也是评价较低的一作。游戏采用的是乱斗ACT的形式，将"《乔伊》系列"包括动画版中的正、反面角色均囊括其中，可选用角色超过20名，PSP版更是有但丁、翠西、黑骑士、斯巴达、乔伊的妹妹等多名限定角色。他们将为争夺主角之位而战。**游戏系统有着乱斗游戏易上手的特点，并在系列的核心系统VFX能力上大作文章，模式和场地也有不少。**虽有着不俗的华丽度，但也存在着角色平衡性不佳、场面混乱等缺点。如果不是系列FANS，恐怕很难体会其中乐趣。另外本作同时还有NGC版本。



▶图为NGC版。

真·三国无双 二度进化

真·三国无双 二度进化	Koei	3月23日	★★★☆☆
PSP 真·三国无双 2nd Evolution			ACT
1~4人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：—
5280日元	无对应周边		文：邪魔天使

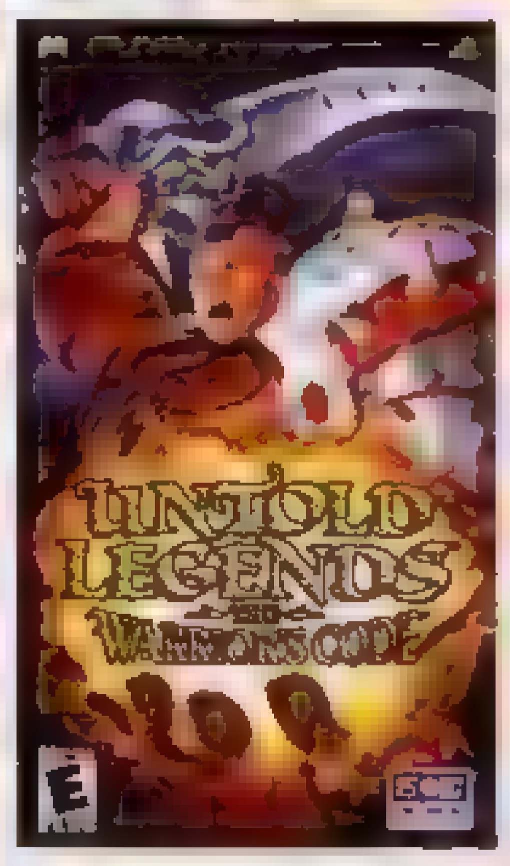


"《真·三国无双》系列"在PSP上的第二作，游戏基于《真·三国无双4》就连新增角色也一并收入，可谓厚道。游戏的操作与前作基本一致，只是多了按R键发动无双觉醒的技能。游戏依旧与前作一样将一个战场分为了若干区域，并且战略性也较前作有所提升，也许玩惯了家用机版的玩家有些不习惯，但这却是掌机"无双"的一个特色。**本作终于恢复了系列惯有的武器收集系统，并且可以凹能力加成点数，这一系统的回归让游戏的耐玩性大幅度提高。**另外，副将系统在本作也有所进化，数量更是多达300名，还包括了《战国无双2》的武将。真正16：9的画面让玩家大呼过瘾。

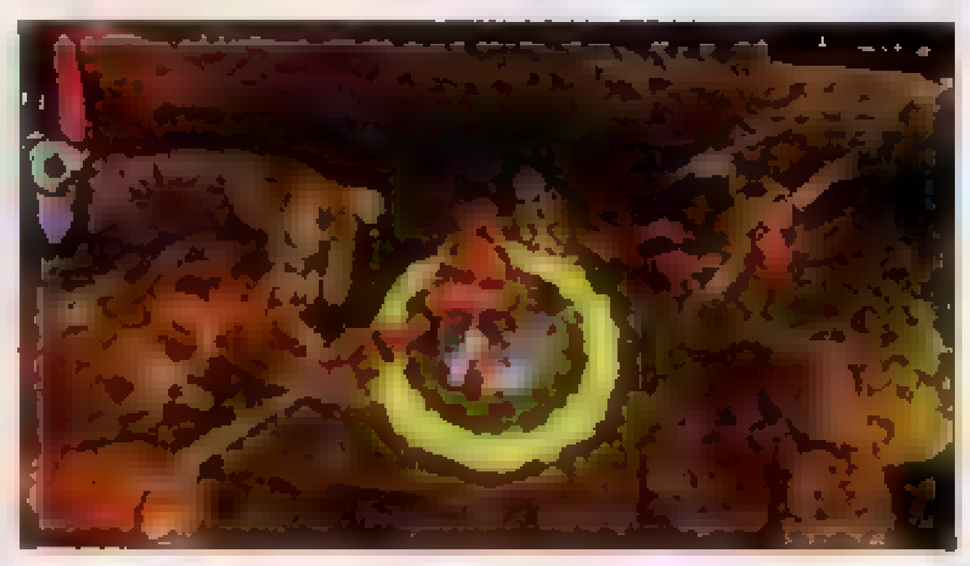


未名传奇：战士机密

未名传奇：战士机密	SOE	3月28日	★★★★☆
PSP Untold Legends 2：Warriors Code			A·RPG
1~4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：—
39.99美元	无对应周边		文：邪魔天使



一款非常典型的带有奇幻风格的美式RPG，类似于"大菠萝"的系统可以让喜爱此类风格的玩家很快上手。**在继承了前作系统的基础上本作在职业选择上有所增加，而职业间的平衡也进行了一些调整，在手感上比前作提升了一个档次。**游戏的原画非常具有东方色彩，PAINT式的风格给人很另类的感觉，而且在情节交待上依旧采用带有动态效果的原画，这也成为了该系列的一大特色。游戏在系统上也做到了尽量简化，使玩家的上手度大幅度提升。不过游戏最大不足还是在于流程过于单一，情节也不是很出众，如果解决了这一问题该系列应该能再提升一个台阶。



创造职业球会！欧洲冠军杯

创造职业球会！欧洲冠军杯	SEGA	3月29日	★★★☆☆
PS2 プロサッカークラブをつくろう！ヨーロッパチャンピオンシップ			SLG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
6800日元	无对应周边		文：阿通



作为本系列的十周年纪念作品，游戏将舞台设定在欧罗巴大陆，以欧洲六大联赛为基础，玩家可以在英超、法甲、德甲、意甲、西甲、荷甲中选择一支俱乐部来经营，而游戏的最终目标就是夺取欧洲冠军杯的冠军！**本作最大的变更在于采用实时制的比赛方式，实时制将通过比赛如实地反映玩家球队的育成结果，从中可以观察到球员的各种状态表现，从而根据比赛制定相应的训练计划。**本作收录的球员数量为系列之最，总共有高达9000多名的世界级球星实名登场！同时欧洲足坛的转会市场也将真实再现，而比赛的战术安排也十分细致，甚至包括在战术中各球员的负责区域和跑动路线。



异度传说 I·II

异度传说 I·II	Namco	3月30日	★★☆☆☆
NDS Xenosaga I·II			RPG
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：22
4800日元	无对应周边		文：阿修罗



本作在PS2版的新作《三章》发售前推出，很大程度上起到了让FANS复习剧情的作用。**游戏整合了PS2版前两章的剧情，并对一些细节的表述进行了修改，**不论有没有玩过原来的作品，这款游戏都能给你新的发现。不过相对于剧情部分，游戏在画面音乐上的表现实在太让人失望，原作中大段的CG动画缩水成了静态的图片，诸多角色的配音也只有战斗中少数的几种，而且音质不好。系统方面，本作基本上可以说只是对初代的战斗系统进行了一些改良，加入了新的阵型概念。而且游戏的战斗总体来说难度不高，缺少新鲜感和紧张感的战斗在游戏后期很容易让人感到枯燥。



www.plumbook.cn

绝体绝命都市2 被冰封的记忆	Irem	3月30日	★★★☆☆
PS2	绝体绝命都市2－冻てついた记忆たち－		A·AVG
	1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：23
	6800日元	无对应周边	文：玛娜



因前作而备受关注的灾难求生游戏这次的舞台为新开发的大都市“富坂市”，由于受到了突如其来的暴雨袭击，城市面临着前所未有的灾难，玩家将要扮演几名在这个灾害中的幸存者，操作他们摆脱危机，最终逃出生天。除了洪水和暴雨的威胁之外，如果玩家经常处于淋湿状态之下，还将会因为寒冷而体力透支，最终倒下。时刻注意身体情况、注重保暖、耳听八方，眼观六路是在本作中生存的一大要素。**而本作中还将出现全新的“主人公相互干涉效果”系统，也就是说一位主人公的行动和选择将会对后面登场的主人公们产生影响。**因此要做全局的考虑才能让所有主人公都顺利脱出。



王牌机师A.C.E.异世纪传说2	Banpresto	3月30日	★★★☆☆
PS2	Another Century s Episode2		ACT
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
	6800日元	无对应周边	文：十六夜



收录了众多机器人动画作品，以原创剧情将他们的世界与故事联系起来，并在地球和宇宙为舞台的战场上展开高速的战斗，《王牌机师A·C·E 异世纪传说2》可以说是动作版的机器人大战。**本作收录14部高人气作品，登场机体超过180架，可以说每个玩家都能够找到自己喜欢的机体。**与前作相比战斗更加流畅、爽快。游戏中除玩家外还能带最多3名同伴一起战斗，也只有参加战斗的同伴才能够获得经验值。利用经验值可以让机体获得新连技以及促进机体进化，为了能够方便玩家培养喜欢的机师和机体，游戏有类似《机战MX》中的“作品注目”系统，允许玩家选择“注目机体”。



伊苏V 失落的沙之王国	Taito	3月30日	★★★☆☆
PS2	イ－V ロスト ケフィン キングダム オブ サンド		A·RPG
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分 －
	6800日元	无对应周边	文：晴天



从PC版移植到PS2上的本作重新制作了新的片头动画，再加上主线剧情加入的全程语音一定会第一时间吸引到FANS的眼球。**游戏的战斗系统仍然延续了“《伊苏》系列”一贯的风格，通过消灭敌人将会获得各种“属性石”，并通过炼金术创造出各种“炼金魔法”来辅助玩家进行战斗。**为了增加游戏的探索乐趣，新加入的“隐藏迷宫”还巧妙地和“BOSS RUSH”模式结合在了一起，甚至通过和PS2版本3、4两代的记录进行联动，玩家在游戏初期就能拿到之前系列的强力武器，并且在通关之后开启的“GALLERY模式”还能欣赏到之前两代的插画集和游戏音乐。



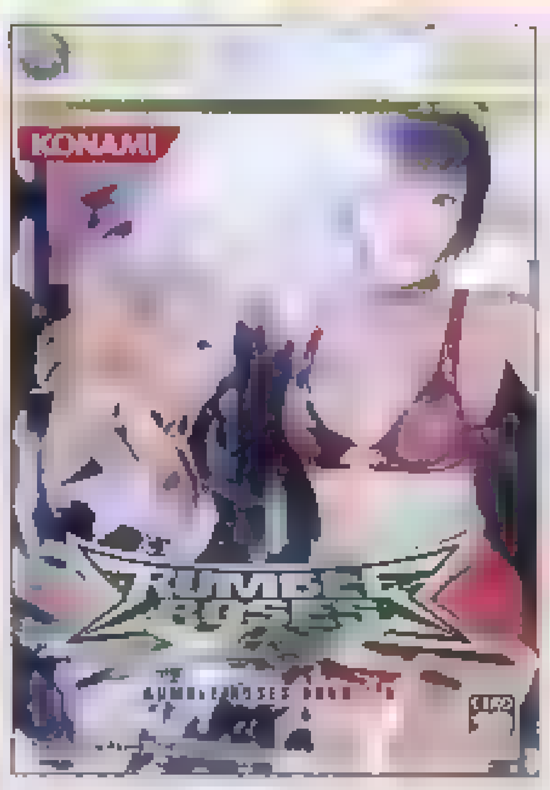
火影忍者究极Portable 无幻城之卷	NBGI	3月30日	★★☆☆☆
PSP	NARUTO－ナルト－ ナルティメットポータブル 无幻城の巻		ACT
	1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：－
	4800日元	无对应周边	文：雨滴



本作是一款以知名漫画作品《火影忍者》为题材改编而来的以对战格斗为主的动作游戏。游戏的画面是全3D的，并采用了卡通渲染的方式来表现。在主要的无幻城模式中，玩家将扮演漩涡鸣人等木叶忍者一行，奉命潜入突然悬浮于木叶上空的神秘城堡——无幻城，在城堡内玩家要和众多的敌人展开对决，救出上层的雾姬并战胜幕后黑手。**战斗的手感不错，功能键的设置也很容易就使出连击和必杀。**游戏中可用的角色众多，原作中每个角色的独门必杀都能在战斗中使出。完成各个模式后可获得“鸣人点数”，可购买图片、音乐和影像等在专用模式里欣赏，其中影像一类包括了众多动画原作的经典场面。



摔角玫瑰XX	Konami	3月30日	★★★☆☆
X360	ランブルローズXX		ACT
	1～4人	对应玩家年龄 18岁以上	日版	UCG评分 21
	6800日元	无对应周边	文 十六夜

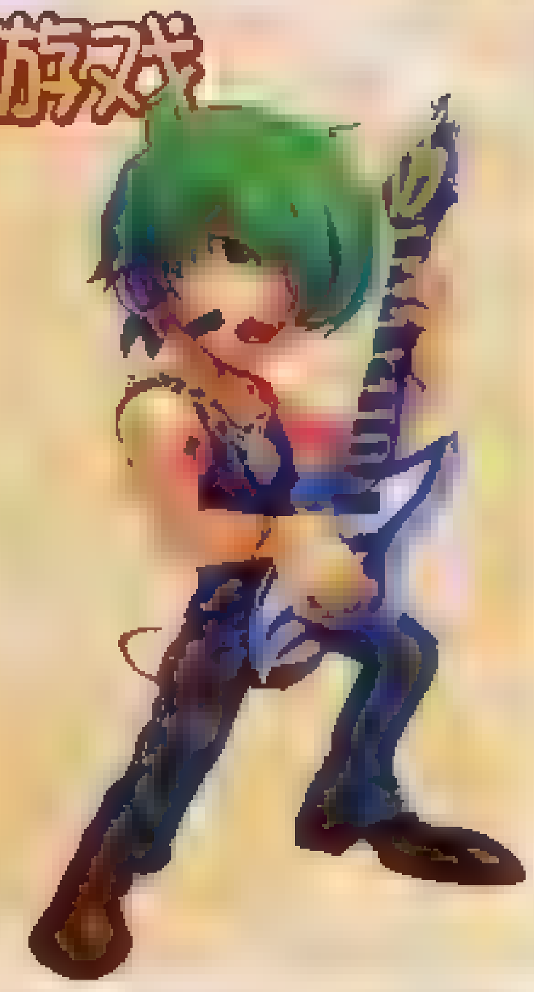


2004年推出的PS2摔跤游戏《摔角玫瑰》凭借性感的美女获得了不少玩家的支持，如今《摔角玫瑰XX》凭借X360的机能带给玩家更美丽、更性感的摔角女郎，并且加入了新动作、新模式、组队动作和网络模式等丰富内容。本作登场角色超过20人，而与前作一样每个角色都有“善”与“恶”之分。**游戏除了正统擂台对决外还有附带各种惩罚性游戏的比赛，玩法非常多样，而各种演出效果更是能够牢牢吸引住男性玩家**的眼球。游戏对于角色造型以及动作的制作可谓非常用心，服装、肌肤的质感甚至是表情都非常真实。新增加的组队战和联网对战更使战斗变得异常刺激。



D·S2006年度十佳游戏

- DJ MAX Portable
- 战国无双2
- 世界足球 胜利十一人10
- 怪物猎人2 dos
- 新鬼武者 幻梦之晓
- 宿命传说
- 圣女贞德
- 战国BASARA 2
- 世界传说 光明神话
- 战争机器



年度箴言 2006年，我更加深刻地体会到了“欠债”的含义——当各种你喜欢的游戏、动漫、电影与书籍在你的桌子上像滚雪球一般越积越大时，你担心的并不是桌子在哪一天会塌，而是自己是否还有足够的寿命能挺到把这些东西全部消化完的那天……更可怕的是，有些东西显然是无止境的，一味地追求完美只会让自己崩溃掉。末了，惟有自我安慰式地总结出一条颇具阿Q精神的真理：知足常乐……对了，顺便在这里正告那些来信表示由于生活无聊而想要来编辑部工作的读者朋友：请不要羡慕我们，因为我们更羡慕你们。

www.plumbook.cn

四月 APRIL

◆ **微软收购 Lionhead**

微软宣布收购英国著名游戏开发商Lionhead，该公司由英国顶尖游戏制作人Peter Molyneux成立于1997年，代表作包括《黑与白》、《神鬼寓言》等。

◆ **X360 日本战略发布会**

微软于4月6日在东京召开X360战略发布会，宣布在日本推出的X360游戏已经有25款，夏季将增加至40款。日本多家著名游戏公司公布了X360的大作，包括Tri-Ace的RPG新作（即后来公布的《Infinity Undiscovery》）、NBGI的《卡片召唤师传说》等，《蓝龙》确定于年内推出。

◆ **"革命"性能**

美国一些游戏开发商透露了"革命"的性能规格，确认该主机的CPU和GPU均基于NGC的技术开发，其CPU运行频率为729MHz，GPU频率为243MHz，其大致性能仅比Xbox略高。

◆ **PS 正式停产**

索尼宣布PS和PSone已正式停产，研发PS2图形芯片的索尼木原研究所也将于6月底关闭。

◆ **首款"革命"游戏**

美国《Game Informer》杂志用十几页的篇幅大规模报道了全球首款正式公开的"革命"游戏《赤钢铁》，出色的画面以及充分利用体感操作方式进行的新形态FPS令人高度期待。



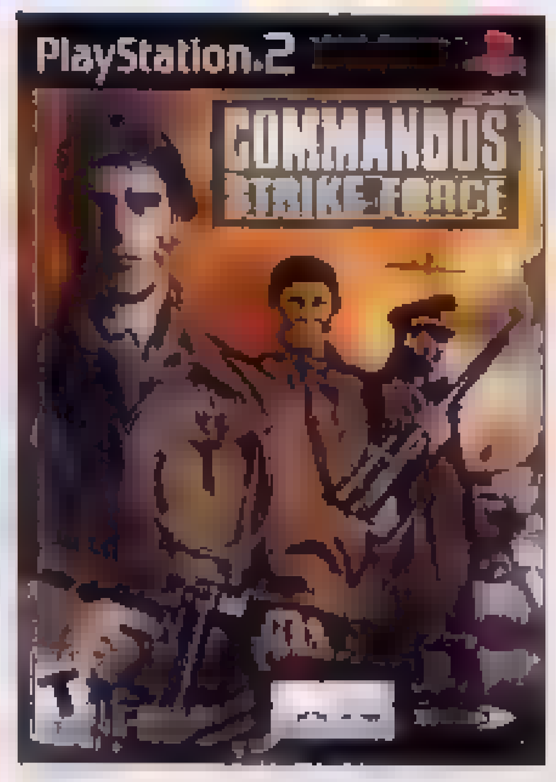
◆ **"革命"更名为"Wii"**

任天堂宣布，开发代号为"革命"的次世代主机将正式定名为"Wii"，读音为"WE"。该名称的含义为：1.我们、2.一起玩游戏的情景、3.造型独特的手柄。任天堂公关部副总裁Perrin Kaplan表示，构思"革命"的新名字差不多花了一年的时间。不过当时人们对"Wii"这个名字的负面反应居多。

◆ **索尼业绩出色**

索尼宣布其截至2006年3月31日的财年销售收入为7.5万亿日元，运营收入为1910亿日元，同比分别增长了4%和68%。SCE部门因为PS3庞大的研发费用导致利润大幅降低了80%。

盟军敢死队 打击力量	Eidos	4月4日	★★☆☆☆
PS2	Commandos Strike Force		FPS
1~8人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分 –
49.99美元	另有Xbox版		文 星夜



作为PC即时战术类游戏的代表作，《盟军敢死队》的品质可谓有口皆碑，**但这次以FPS形态登场的新作却令人失望。**由于改成了FPS，以往的8人作战小组浓缩为3人，分别是绿色贝雷帽、狙击手和间谍，玩家在执行任务的过程中可以在他们之间自由切换。使用重型武器、匕首暗杀等多数杀敌任务由绿色贝雷帽执行，狙击手可远程杀敌并可发动"子弹时间"，间谍可以伪装成德军士兵混入敌人内部。本作总共有三大战役，分别发生在法国、斯大林格勒和挪威，任务种类较为丰富。可惜游戏中敌人的AI实在太低，任务的完成方式较为单调而缺乏战略性，多人游戏模式的设定更是行同鸡肋。



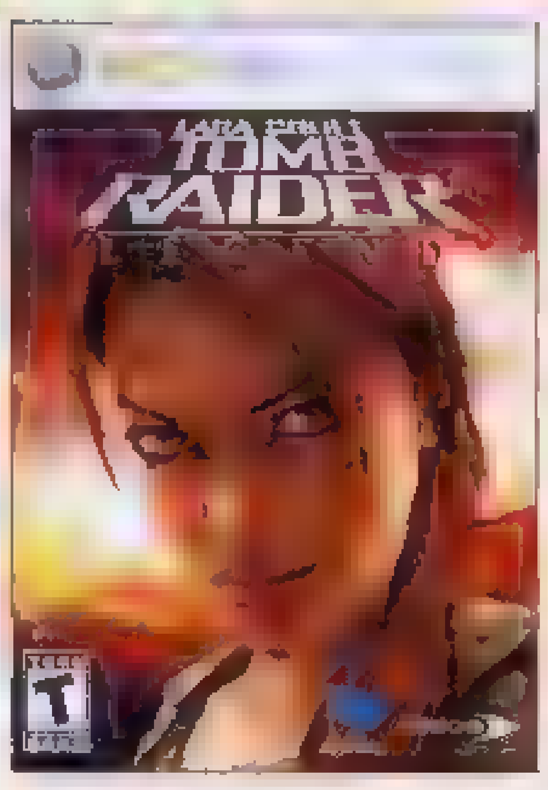
天诛DS 暗影	FromSoftware	4月8日	★★☆☆☆
NDS	Tenchu Dark Shadow		ACT
1~4人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：17
5040日元	对应Wi-Fi网络		文：ACE飞行员



由于先天机能不足，所以《天诛》登陆到NDS上后画面质量下降了不少，游戏在玩法上发生了翻天覆地的变化。**系列标志性的"忍杀"系统不再是游戏中的第一主角，取而代之的是新增加的忍具陷阱系统。**在敌人没察觉之前放置各种"陷阱"，敌人踏入陷阱后就会中招身亡，屏幕还会出现刺杀、爆杀、毒杀、笑杀等特写镜头。游戏中允许使用复数个忍具将敌人玩弄到死，这就是"忍术连击"的系统。活用各种忍具的特征以达成连击效果是游戏的又一乐趣。本作中有超过90种的忍具，虽然有的用处不大，但也充分体现了制作公司的恶搞精神。本作是一款完全脱离《天诛》本色的外传作品。



古墓丽影：传奇	Eidos	4月11日	★★★☆☆
X360	Tomb Raider: Legend		A·AVG
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分 24
59.99美元	另有PS2以及Xbox版本		文：ACE飞行员



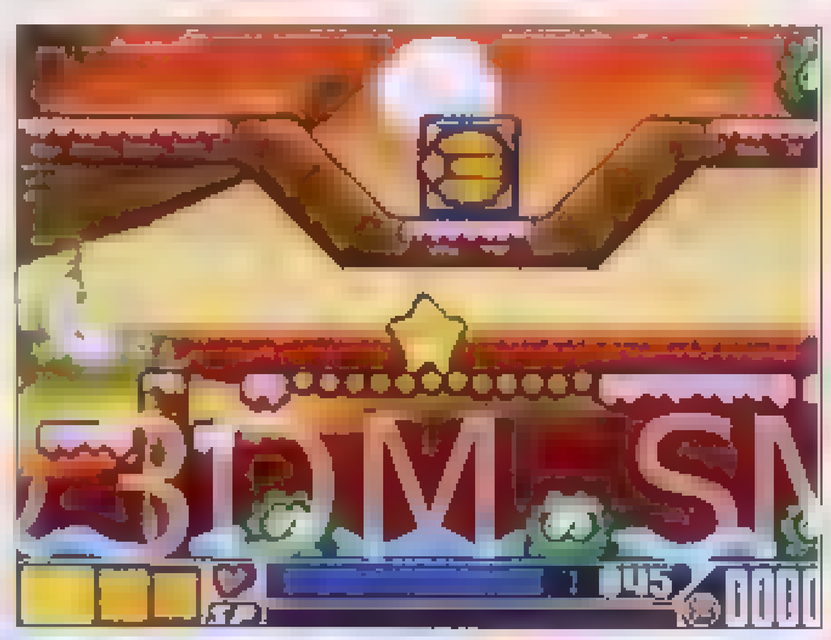
算起来本作是系列正统第七部作品。为了满足全世界"劳拉粉丝"的要求，发行商Eidos一再保证本作将会重新回到系列最原点的探索与解谜型的游戏方式上，"回归"成为了游戏最大的卖点。本作在开发过程中劳拉生父Toby Gard也参加到制作组中并担任起了监督。本作几乎登陆到了所有的游戏平台上，其中以X360版的画面最为出色，但所有版本内容基本保持一致。**游戏确实在场景和谜题设计上花了一番心血，游戏气氛刻画得比较到位。**时下非常流行的QTE按键系统也被引入到了游戏当中。大量新动作的加入容易把本作与《波斯王子》联系在一起。难度较低，流程太短可能是玩家抱怨最多的缺陷。



传说的斯塔菲4	Nintendo	4月13日	★★☆☆☆
NDS	伝説のスタフィー4		ACT
1人	对应玩家年龄 全年龄	日版	UCG评分 20
4800日元	无对应周边		文：阿修罗



在低龄玩家市场拥有绝对杀伤力的《传说的斯塔菲》新作也终于转战到了NDS平台上。本作依然讲述了天界王子斯塔菲和他的妹妹斯塔琵进行大冒险的故事。虽然从GBA到NDS主机的性能得到了强化，不过游戏的画面风格依然保留了GBA时代的感觉，进步并不算很大。游戏在系统方面的改变也不是特别明显，触摸屏的功能只被用在选择选项、奖励关等少数地方，这样的设计使得低龄玩家能够很快适应游戏的变化。**前作中玩家可以投稿参与的大受好评的换装模式在本作中依然得到了保留，**而且进化成了3D造型，玩家可以欣赏到斯塔菲和斯塔琵多达100种的可爱造型！



3DM.SMV

www.plumbook.cn

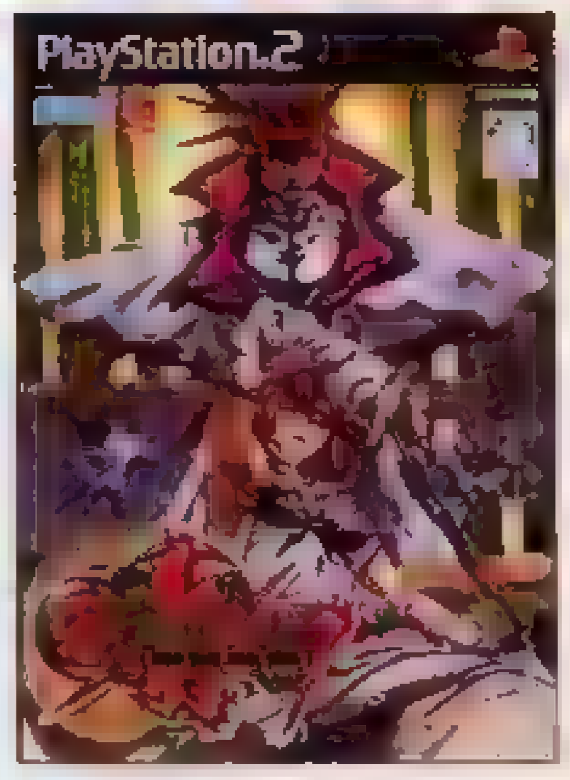
大玉	Nintendo	4月13日	★★★★☆
NGC 大玉			TAB
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
6800日元	对应麦克风		文：纱迦



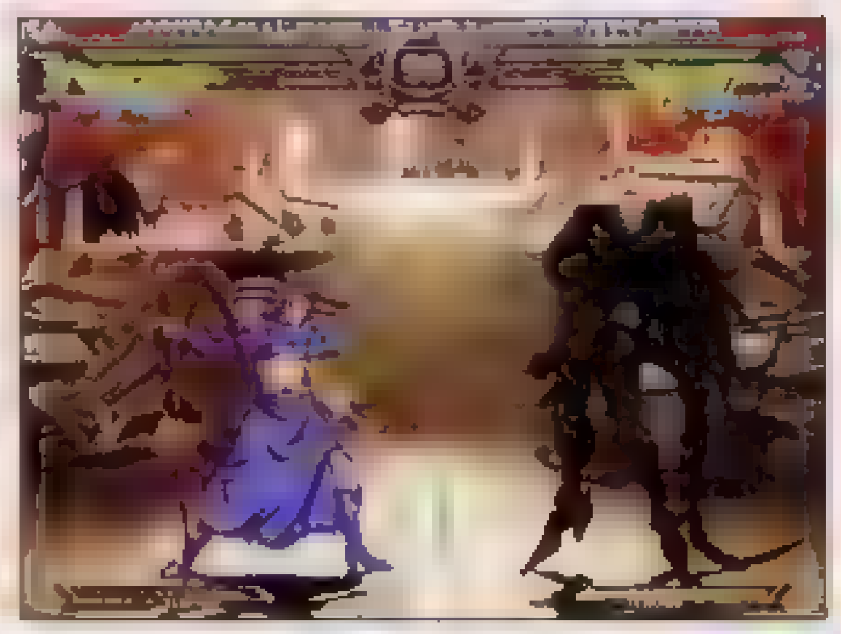
本作是一款极为怪异的游戏，其制作人是制作过《The Tower》和《人面鱼》的怪才斋藤由多加。游戏从本质上来说是一个弹珠台游戏，不过游戏的故事背景设定在日本战国时期。玩家要扮演一名武将率领部下一边与敌人大战，一边护送钓钟至终点。**游戏的特色在于可以用玩弹珠台游戏的方法来控制名为"大玉"的兵器移动，还可以通过游戏同捆发售的麦克风来对手下发出命令。**游戏中玩家的指挥是至关重要的，如果胡乱指挥或是用大玉击中我方，部下的信赖值就会下降，之后就有可能不听玩家的命令。游戏中处处体现着以人为本的所谓"任天道"思想，玩家玩过之后必有感触。



罪恶装备XX SLASH	SEGA	4月13日	★★★★☆
PS2 ギルティギア イグゼクス スラッシュ			FTG
1~2人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：26
4800日元	无对应周边		文：十六夜



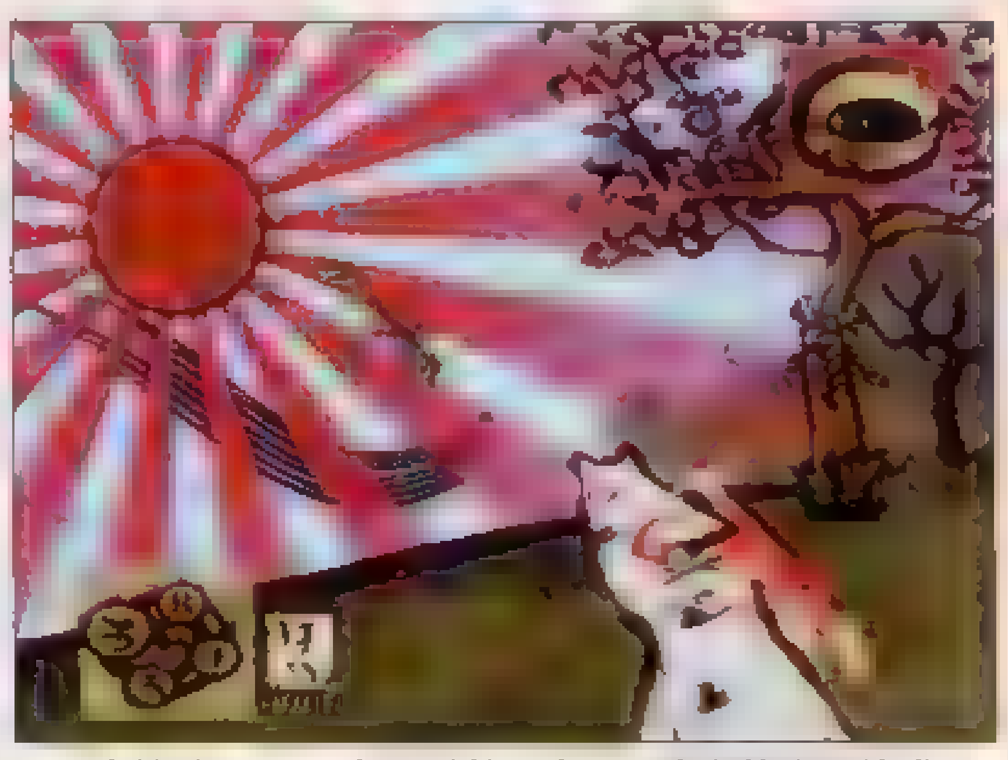
作为"《罪恶装备》系列"家用机的最新版本，本作确实可以用"世上最华丽2D格斗"来形容。60帧的画面速度令游戏中角色的动作更为细致、流畅，而个性鲜明的角色以及华丽的效果演出更是在玩家心目中留下深刻印象。**本作在之前推出的"Reload版"基础上针对玩家意见对游戏中角色招式以及平衡性再次进行了调整，而每一名角色也都新增了更为实用的新招，令玩家的战术有了全新的变化。**除此之外本作还新增加了圣堂骑士SOL和人造少女A.B.A，两人凭借独特的风格赢得了大量支持者。生存、练习等模式已然存在，而进化后的故事模式更加具有挑战性。



大神	Capcom	4月20日	★★★★★
PS2 大神			A·AVG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分 29
6800日元	无对应周边		文：胜负师



本作采用了罕见的水墨渲染风格，使游戏画面如诗如画、卓而不群，再配以风雅不凡的音乐，让人感受到的是扑面而来的和风。游戏剧情以日本古代神话为背景，玩家操控着化身为白狼的天照大神，在各种神话人物的帮助下，斩妖除魔，拯救大自然。而其中也有不少恶搞和戏说的成分，经常会有让人忍俊不禁的片段。**本作定位为动作冒险游戏，战斗与解谜之间的比重约为三七分成，战斗难度在Capcom的游戏中算是比较低的，谜题设计的想像力和精巧程度均属上乘。**无论是战斗还是解谜，都紧紧围绕着系统核心"画笔系统"。该系统在设计上可谓匠心独具，而这一系统的引入相当于在PS2上实现了NDS的异质功能，且没有在操作精度上给玩家设卡，活用十三种笔神的能力来推进流程可以为玩家带来非凡的创意体验。丰富的迷你游戏与收集要素相结合，使游戏的挑战性表现在了很多非战斗的地方，一周目近30小时的流程长度也相当饱满。可以说本作是本年度最不容错过的游戏之一，它所散发出的艺术气息和无限创意与四叶草工作室的悲情故事一样，为2006年的游戏业添上了浓墨重彩的一笔。本作于2006年12月14日推出了廉价版，售价仅为2980日元，还未曾体验《大神》魅力的玩家可以考虑入手。



▲《大神》经历了三年漫长的开发，玩家最终拿到的成品与最初公布的版本有着天壤之别。





Mother 3	Nintendo	4月20日	★★★☆☆
GBA Mother 3			RPG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分 24
4800日元	无对应周边		文：玛娜



本作是由著名制作人系井重里制作的超人气RPG"《Mother》系列"最新作，该系列曾以充满童真的动画风格、平凡真实的美国小镇、与众不同的世界观而大受欢迎，让人充分体验该系列与其他RPG截然不同的风味。本作与前作已经相隔了12年之久，除了保持该系列独特的世界观和充满魅力的音乐外，剧情一改之前轻松的基调，围绕着"奇妙、有趣、哀伤"的中心而展开，以一对双胞胎兄弟带着悲剧氛围的冒险开始，**本作在战斗系统上也有一定的变化，在战斗中只要随着节奏连续按钮就能提升攻击的效果，**附加的很多譬如偷袭敌人时敌人以背面出现的小细节更是让人眼前一亮。



Gouki 2006年度十佳游戏



- 世界足球 胜利11人10
- 世界足球 胜利11人X
- 战争机器
- 塞尔达传说 黄昏公主
- 彩虹六号 维加斯
- 铁拳5 暗之复苏
- 新超级马里奥兄弟
- LUMINES II
- 街头霸王ZERO 战士时代
- 潜龙谍影 掌上行动

年度感言 对我而言，2006年的游戏生涯终于多了几个新面孔，《战争机器》自不用多言，《彩虹六号》和《塞尔达传说》这两个已经发展了很久的系列，自己却是第一次如此投入的将它们一一完成，意犹未尽。《LUMINES II》是自己没事就会玩玩的休闲游戏，真的很棒；另外，《街头霸王ZERO 战士时代》的上榜也许会令许多人意外，但如果你仔细读了年鉴里关于这款游戏的介绍，也许也有兴趣去尝试这款十分有诚意的合集作品。

www.plumbook.cn

勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	Square Enix	4月20日	★★★★☆
PS2	ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思议のダンジョン		[illegible]
	1人	对应玩家年龄：全年龄 / 日版	UCG评分：25
	6800日元	无对应周边	文：晴天



本作是一款将"《勇者斗恶龙》系列"和"《不可思议的迷宫》系列"巧妙结合起来的作品，我们的主人公则是在《勇者斗恶龙Ⅷ》中被大家所熟悉的杨格斯。游戏中玩家需要挑战多个剧情迷宫寻回传说中的"六职人"，通过他们的力量使壶中世界的苍天大树复活，这样因为好奇而掉入壶中世界的杨格斯、为了替母亲寻找治病良药的杰尔妲才能利用它回到原来的世界。在迷宫中战斗的规则和"《不可思议的迷宫》系列"一样，每次随机生成的迷宫会让玩家即使是挑战同一个迷宫也会始终充满新鲜感，迷宫中无论玩家移动、使用道具、发动攻击都会使时间不断流逝，同时敌人也会根据自己的习性行动，并且后期玩家还可以利用特定的壶来捕捉迷宫中的敌人并使它们成为自己的同伴，**而在《勇者斗恶龙怪兽篇》中出现过的"怪物合成系统"也为本作增加了收集的乐趣，将这些熟悉的怪物按照一定的方法进行组合就能诞生强力的怪物帮助玩家进行战斗。**将游戏通关一次后其实才是整个游戏真正的开始，玩家只有将包括之前剧情迷宫在内的18个迷宫全部突破才能成为真正的"盗贼王"，而终极迷宫多达100层的设定和诸多的条件限制绝对是对玩家实力与运气的极大考验，只有经过不断地尝试和失败才能带给玩家最大的成就感。

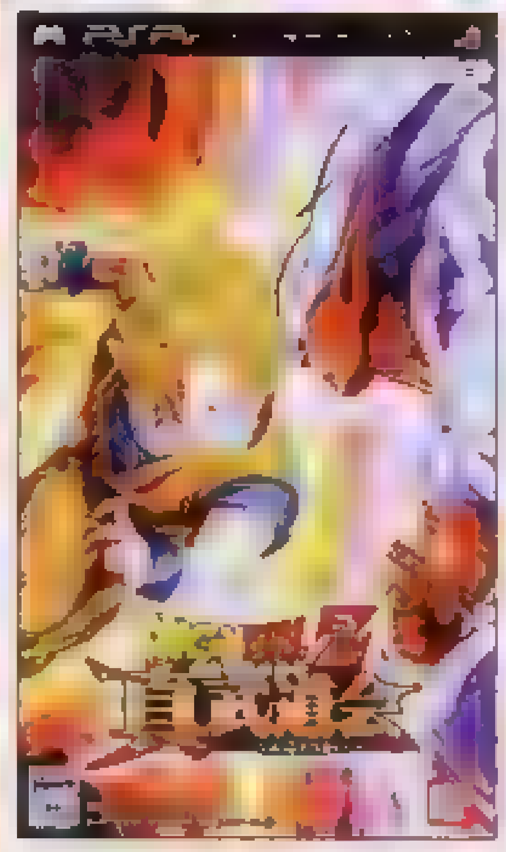


▲合理利用同伴的能力可以发现隐藏的道路。

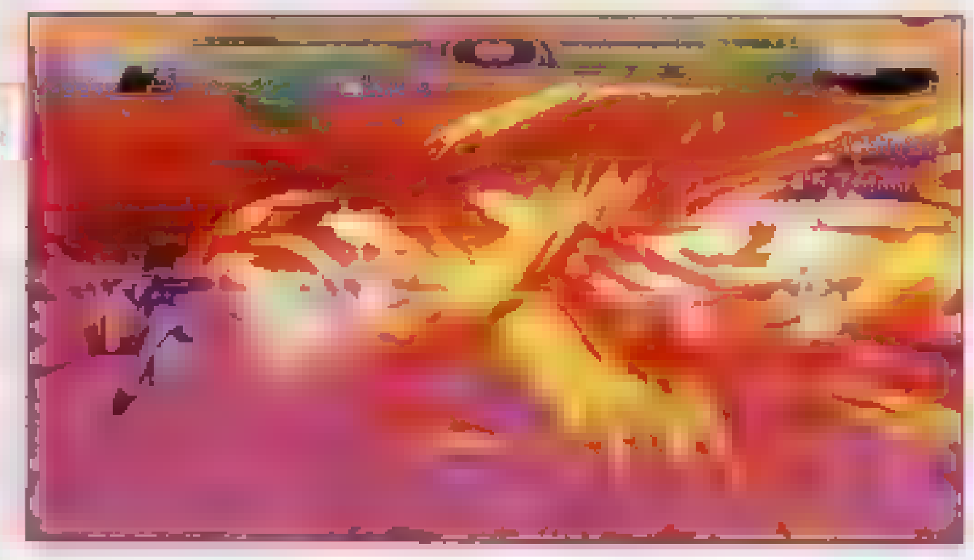




龙珠Z 真武道会	NBGI	4月20日	★★★☆☆
PSP	ドラゴンボールZ 真武道会		FTG
	1~2人	对应玩家年龄：全年龄 / 日版	UCG评分：-
	4800日元	无对应周边	文：小白龙



本作是以PS2版"《龙珠Z》系列"为蓝本而在PSP平台重新制作的。游戏采用了PSP平台少见的卡通渲染技术，很好地体现出了原作中鸟山明大师的漫画风格。游戏中除了收录了《龙珠Z》中共计18位高人气角色外，还在故事模式中新增了剧场版《龙珠Z 复活的合体 悟空与贝吉塔》为基础的原创剧情。**格斗系统大致将会与PS2上的相一致，并且追加了"Aura burst"超高速攻防对战的新系统，令对战更加激烈化。**除了收录了《龙珠Z3》的所有模式外还追加了"档案卡片模式"，在该模式中玩家可以自由编辑属于自己的名片，WIFI对战时玩家可以随时与其他玩家交换名片。



九十九夜	Microsoft	4月20日	★★☆☆☆
X360	NINETY—NINE NIGHTS		ACT
	1人	对应玩家年龄：15岁以上 / 日版	UCG评分：22
	6800日元	无对应周边	文：十六夜



著名制作人水口哲参与监制，由曾经制作Xbox版"《炽焰帝国》系列"的韩国公司FANTAGRAM负责制作的动作游戏。本作与著名的"《无双》系列"非常类似，玩家操纵主角在战场上驰骋，与数以千记的敌人战斗。由于平台为X360，**本作最大的特色就是同屏显示人数众多，战斗中同时出现100多人的情况非常普遍，而且基本感觉不到拖慢，**玩家的角色往往会在战斗中被人海淹没，而发动大魄力必杀时，效果更是震撼。游戏中每个角色都有特定的剧情，而武器、防具的收集也都是玩家继续的动力。然而本作最大的问题在于流程的单一以及缺少变化的战斗，好在角色都拥有丰富的连招。



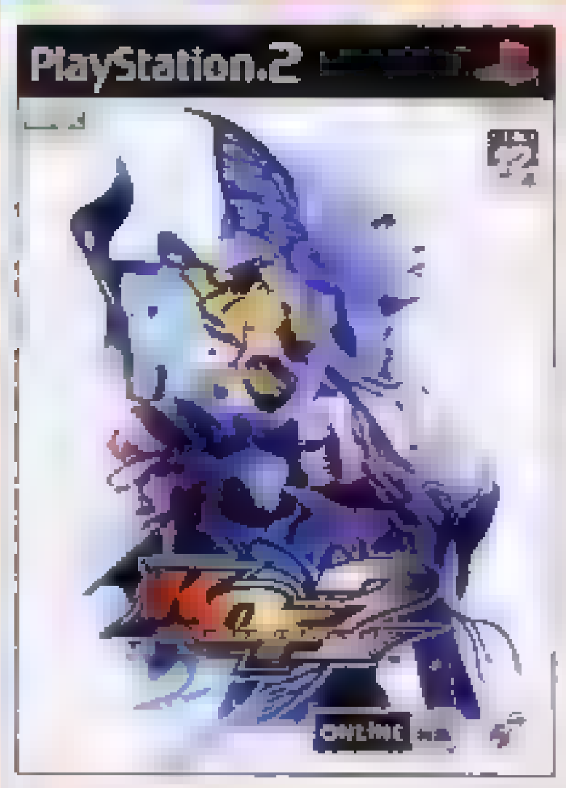
FIFA 世界杯 2006	EA Sports	4月24日	★★★☆☆
X360	FIFA World Cup 2006		SPG
	1~4人	对应玩家年龄：全年龄 / 美版	UCG评分：24
	59.99美元	另有PS2及Xbox版	文：阿迪



作为"世界杯年"的应景之作，《FIFA世界杯2006》保持了"《FIFA》系列"一贯的强项——授权、解说、赛场气氛，而又在拟真度上逼近《WE》的世界杯大热作品。**游戏在操作感上大量借鉴了《WE》的成功之处，同时在球员的动作上也进行了一些调整，**带球、护球、射门等动作之间的衔接都比前作更加自然连贯，面部表情也十分到位。世界杯赛场的气氛渲染更是准确到位，球场完全授权的优势凸显无疑。另外本作也同样发售了PS2与Xbox版本，除了在画面上的巨大差距外，游戏采用的引擎与X360版也不尽相同，使得游戏手感稍有差异。



格斗之王 最强冲击2	SNK Playmore	4月27日	★★★★☆
PS2	KOF MAXIMUM IMPACT 2		FTG
	1~2人	对应玩家年龄：12岁以上 / 日版	UCG评分：24
	6800日元	对应网络	文：纱迦



对于很多玩家来说，3D化的《格斗之王》本身便已经相当有吸引力了。**而本作不但保持了一定的画面素质，而且排出了38名角色的强大阵容，每名角色还有16件服装，总共有608件服装等待玩家去收集。**其中有不少都是来自知名ACG作品中的COSPLAY装，让人不得不为FALCON(著名画师，本作是他初次担任游戏制作人的作品)的恶搞精神叫好。此外还收录了不少打坦克、砸汽车之类的趣味模式，单就隐藏要素这一点来说，本作无疑是极为成功的。但本作在对战方面依然问题多多，新加入的裁和超级取消让对战更加混乱，不过本作还是很有诚意地提供了网络对战的服务。



3DMGSMV
www.plumbook.cn

世界足球 胜利11人10	Konami	4月27日	★★★★★
PS2	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 10		SPG
	1~8人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：29
	7980日元	对应多重对战连接器	文：GOUKI



当前最好的足球游戏在世界杯之年的应景之作，再次新增了多个国家和俱乐部的实名授权，比如西班牙、阿根廷、英格兰、澳大利亚、拜仁、曼联等，世界杯新军加纳、多哥、安哥拉、特立尼达和多巴哥首次加入《WE》大家庭，中国等未能打入世界杯的球队被踢出局，不过具体到球队阵容方面，资料并不是世界杯阵容版的。系统方面，**新增了"马修斯假动作"与"V字假动作"，令一对一时可选择的更多，球员的动作也更加细腻，此外还新增了"快速开出任意球"的设定，与真实赛场进一步接轨。**相较前作，裁判对于有利原则的把握更加准确，保证了比赛的流畅进行，总体而言是对抗最激烈的一作。单机的核心模式大师联赛也再次得到了加强，转会频率更加频繁，大大增加了这个模式的趣味性；此外玩家还可以关闭球员成长曲线，这样球员的能力就永远不会衰减或者增强，针对新玩家方面还增加了快速设置战术设定的功能，让每名玩家都可以得心应手地设置自己的阵形与战术。模拟世界杯的新模式"国际挑战模式"能够让玩家选用任意一支国家队，从地区预选赛开始踏上征途，入围32强，为争取最后的冠军而努力。此外针对日本玩家的"日本挑战模式"依然存在，并且制作也更加精良，在确定大名单时所有的球员都可以看到他们的真实头像。



▲《WE》在PS2上已经发展到了巅峰，要想有更大的飞跃，只能期待次世代平台更为强大的机能。





街 命运的交差点 特别篇	SEGA	4月27日	★★★☆☆
PSP	街～运命の交差点～ 特别篇		AVG
	1人	对应玩家年龄：18岁以上	日版	JCG评分 －
	4800日元	无对应周边	文：玛娜



《街》自1998年在世嘉土星上发售以来，至今都在游戏杂志的读者选票中名列前茅，可见本作的惊人生命力以及超强的人气。本作是在PSP上的移植版，**采取了对应PSP宽屏的16：9画面，并采用了大量真人演出的剧情动画，使得代入感更加强烈**，让玩家更好地融入本作的世界观中。本作的类型为音响小说，主要讲述了日本涩谷的8位主人公的故事，玩家要通过不同的选项对故事的走向作出影响，而且玩家的选择也会影响到其他角色在故事中的发展。在本作中，原SS版以及PS版上都没有被收录的珍藏剧本《鹭鸶山篇》以及《パトリックダンディ篇》都会出现。



新牧场物语 无瑕人生	MMV	4月27日	★★★☆☆
PSP	イノセントライフ 新牧场物语		S.G
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
	4800日元	无对应周边	文：纱迦



本作由曾开发过"《DQ》系列"的ArtePlazza制作，玩家要扮演一个身为人工生命体的少年，在充满南国风情的小岛茁壮成长。游戏名为"新牧场物语"，是因为游戏注重冒险要素。尽管冒险舞台只有一个岛，但冒险的场地非常多。玩家的目的是在岛上各处寻找精灵石，以此来解放土地和开启新的道路。**游戏的画面制作得非常漂亮，随着时间的变化景色还会发生变化，足以令系列老玩家感动得痛哭流涕。**游戏中种植农作物变得非常方便，利用机器人可以轻松耕作。但游戏弱化了与NPC交流互动的要素，结婚的设定也被取消，这个有违系列传统的变动让人颇为不满。



五月 MAY

◆ PS3发售日及售价公布

索尼在E3展前发布会中正式公布了PS3的发售日和售价，美版60GB版本高达599美元的售价引起了人们的普遍不满。新形态的PS3手柄也被指责为抄袭任天堂和微软的创意。但索尼在本届E3展上公开的游戏阵容十分强大，两款《最终幻想XIII》的公布尤其引人注目。不过索尼在E3提供试玩的游戏品质普遍令人失望。



◆ Wii席卷E3

任天堂成为本届E3展的最大赢家，Wii试玩区长达5个小时的排队时间与PS3试玩区的人气低迷形成了鲜明的对比，而在E3的官方大奖"游戏批评家大奖"的评选中，Wii也挫败了PS3等所有竞争者，捧走了当届E3的"最佳展出奖"和"最佳硬件奖"。

◆《GTA4》、《光环3》登场

比尔·盖茨首次出席E3展，亲自揭开了《光环3》的神秘面纱，而曾把《光环2》发售日作为纹身的Peter Moore再次上演相同的把戏——在他的另一只胳膊上出现了《GTA4》的标志。不过后来Take-Two方面确认，《GTA4》并非X360独占，而是将同时在PS3和X360上推出。

◆ Capcom利润涨幅达91.6%

Capcom宣布，截至3月31日的财年内，其净利润达到了6200万美元，比上一财年提高了91.6%。该财年内销量最高的游戏为《生化危机4》（181万套），《新鬼武者》销量为64万套，《怪物猎人2》销量为64万套，《怪物猎人 携带版》销量为61万套。

◆ CESA改革

日本游戏业协会CESA于5月25日宣布，Square Enix社长、原CESA副会长和田洋一将会升任为CESA会长，Konami社长、原CESA常任理事石川通弘升任为副会长。CESA同时宣布，2005年日本游戏公司总销售额从2004年的9091亿日元提高到13598亿日元。此外，CESA还公布了CERO最新游戏评级制度，对成人向游戏进行更严格的控制。

◆ TGS06主题公布

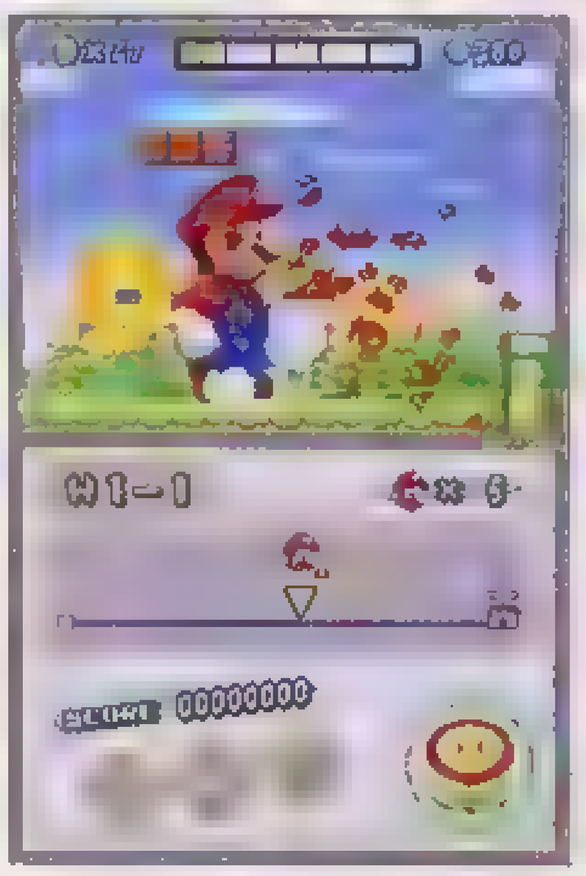
CESA宣布，2006年东京游戏展的主题为"新兴奋、新感动、新时代"，其举办时间为9月22～24日，目标是观众16万人以上，参展单位140家以上。

www.plumbook.cn

新超级马里奥兄弟	Nintendo	5月15日	★★★★★
NDS	NEW SUPER MARIO Bro.		ACT
1~2人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：27
39.99美元	无对应周边		文：GOUKI



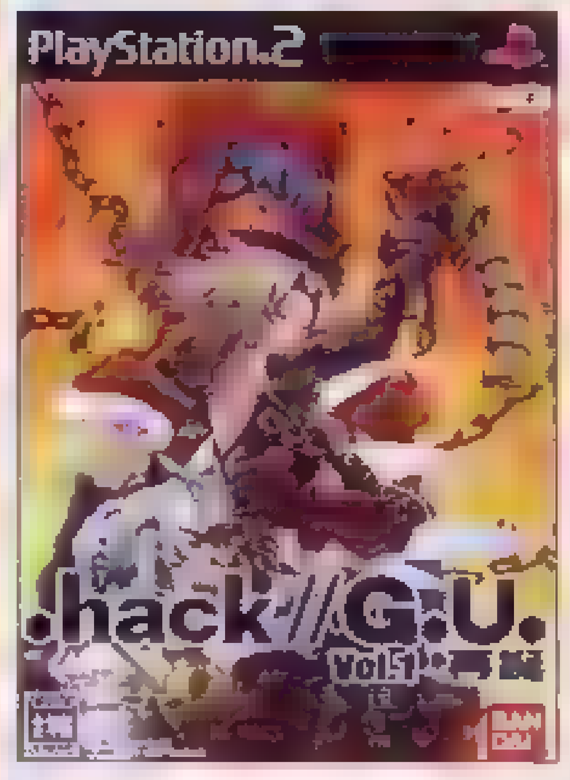
任天堂终于为自己的招牌角色马里奥制作了一款全新的作品，本作采用了3D的人物造型，但游戏方式依然保留2D的形式，虽然说游戏的标题有一个“新”字，但游戏的第一关几乎是与FC原作一模一样的，这也极大地勾起了老玩家们的怀旧情结。游戏保持了2个动作键的简约操作，任何玩家都可以轻松上手，而且配合方向键就能够让马里奥做出许多不同的动作，例如三角跳、三段跳、跳起之后使用屁股用力往下跺等等；游戏的规则也一如既往地简单明了，节奏清新明快，目标就是每一关结尾处的旗杆，当然，每个关卡还有风格各异的BOSS等待着玩家前来挑战。与之前的2D版相比，3D造型版的马里奥在动作连续性方面优势明显，细腻的小动作也为游戏增色不少。游戏共分有8个关卡，其中也包含几个隐藏的小关卡以及特殊金币，供玩家们在游戏中慢慢发掘、收集。**本作为马里奥新增了三种道具，分别是能让马里奥变得巨大的“超级大蘑菇”、缩得小小的“缩小蘑菇”以及能够躲在里面快速滑行的“蓝色龟壳”，这些道具会为马里奥的新冒险提供很大的帮助，**许多隐藏要素的取得就是要依靠这些新的道具。除了单机要素之外，游戏还提供了“马里奥对路易”的联机对战模式，比方说比一比谁先到达旗杆处谁就获得胜利，又或者击败对手达到一定次数等等，极大地拓展了游戏的耐玩度。







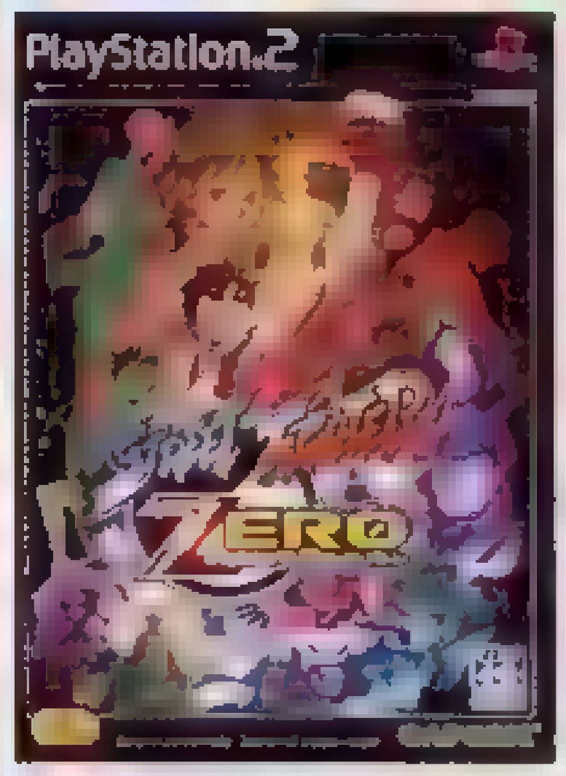
.hack//G.U. Vol.1 再生	NBGI	5月18日	★★★☆☆
PS2	.hack//G.U. Vol.1 再诞		RPG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
6800日元	选择特典DVD/对应前作记录		文：雨滴



严格说来，本作并不是一款原创故事，它的世界观来自于4年前发售的“《.hack//感染扩大》系列”，不过经过伊藤和典的精心安排，本作的故事虽然延续了之前的世界观，但是即使之前没有接触过该系列的玩家依然可以完整地了解故事内容。“《.hack//G.U.》系列”与之前的作品相比，最大的进化就是战斗系统方面。**本作完全抛弃了前作让人诟病的系统，重新制作了以动作要素为主的战斗模式，再加上全新的凭神攻击，让战斗的爽快感成倍增长。**不过这个系列和之前一样的不厚道，不仅游戏分为3部曲的形式发售，而且还同时推出了26集的动画片。



街头霸王ZERO 战士时代	Capcom	5月25日	★★★★☆
PS2	STREET FIGHTER ZERO FIGHTER'S GENERATION		FTG
1~2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分
4800日元	对应街机摇杆		文：GOUKI



集合了系列全三部作品，并特别收录了《口袋战士》的《街霸ZERO》的合集游戏。四款游戏都是忠实移植至街机的最后一个版本，不过，在通关之后还可以开启秘技，得到同一作品的不同时期版本，真正做到了“全集”，例如收录了《街霸ZERO 2》的日版与美版等。此外，**当把4款游戏的街机模式全部通关后，还会追加一个名为《Hyper Street Fighter Zero》的游戏，集系列系统之大成，**而在《街霸ZERO 3》中则还特别设计了隐藏的ISM，共有4种，这些ISM也让游戏的乐趣得到进一步的提升，比如可以Blocking对手的“本气ISM”等。



DQ&FF in 富豪街 携带版	Square Enix	5月25日	★★☆☆☆
PSP	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル		TAB
1~4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：22
4800日元	无对应周边		文：邪魔天使

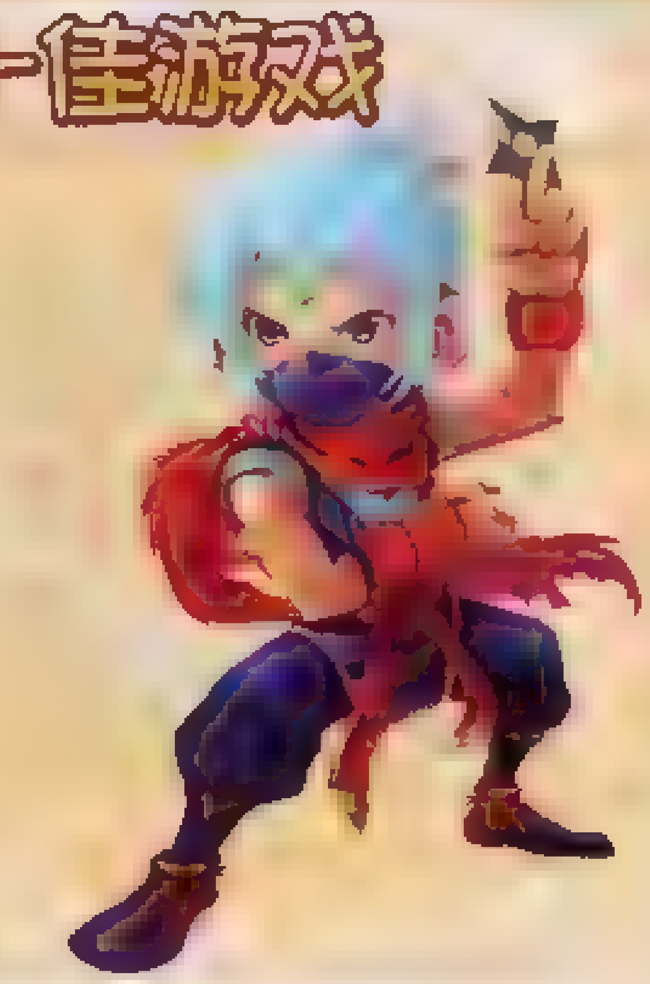


经典的“《富豪街》系列”的最新作，同PS2版一样，本作最大的卖点就是集合了SE麾下两大知名品牌游戏《DQ》和《FF》的角色，而这些角色都是可爱的Q版造型，看上去别有一番味道。**游戏的进行方式依旧是“大富翁”型，买地皮、收取过路费、炒股等。**游戏中的版面都来自于《DQ》和《FF》原作的场景，而音乐也是原作中的经典配乐，所以熟悉作品的玩家在玩这款游戏时会很有感触，而这也是吸引玩家的最大魅力之所在。不过游戏的AI设定还是有些问题，NPC的AI有时会很高，所以会觉得电脑在耍赖，不过这也使游戏变得很有挑战性。



司边彤2006年度十佳游戏

- 铁拳 暗之复苏
- 潜龙谍影：掌上行动
- 俄罗斯方块DS
- 新超级马里奥兄弟
- 马里奥对大金刚2
- 塞尔达传说 黄昏公主
- 手舞足蹈 瓦里奥制造
- 战争机器
- 胜利十一人X
- 大神



年度感言 从一年的游戏里挑出十个最佳，这本身就是一件痛苦的事情，一年这么多好游戏，十佳怎么够呢？（笑）有人说2006年是掌机年，之前一直不觉得，等到年终盘点自己买过的正版一看，老天，掌机游戏居然有十八款之多，家用机游戏只有六款……NDS的强势在《DQ IX》的推波助澜下预计在2007年还会继续，但看着一堆堆的“脑白金”游戏，难道现代人真的是越来越傻了吗？（再笑）其实对于游戏饭的我来说，有好玩的游戏是最重要的——当然前提是我得有足够的时间，反正一天24小时是绝对不够的。（又笑）

www.plumbook.cn

六月 JUNE

◆ 666“X360遭破解”



2006年6月6日是西方的所谓“666魔鬼日”，黑客小组Devil360在这一天宣布已经成功开发了X360的直读芯片。

◆ 任天堂经营方针说明会

任天堂于6月7日召开经营方针说明会，宣布NDSL在日本上市3个月后销量突破了200万台，NDS和NDSL在5月份总共卖出了160万台，NDSL月产量从夏季开始将增加至200万台。另外，任天堂还在该说明会中公开了Wii版《口袋妖怪 战斗革命》。

◆ NDSL美国上市

NDSL搭配“触摸世纪”系列游戏全面登陆北美，引爆了整个游戏市场。NDSL在北美上市前2天实际销量达13.65万台。



NDSL欧洲遭遇世界杯

NDSL于6月23日在欧洲上市，由于干好赶上世界杯，因此并没有出现大规模排队现象。但据统计，NDSL在欧洲首发的10天内仍然卖出了20万台，从而使NDS的欧洲总销量突破500万台。

◆ ESA起诉美国政府

美国游戏业协会ESA于6月6日和6月12日分别向明尼苏达州和俄克拉荷马州政府提出起诉，理由是这两个州对暴力游戏的严格限制触犯了美国宪法第一修正案。ESA主席Duog Lowenstein公开表示，以“保护儿童”为名义而对游戏进行限制只不过是一些政客们的政治作秀。

◆ 神游iDSL上市

神游公司从6月25日开始在全国各大城市陆续推出神游iQue DS Lite，并于6月29日在上海国际动漫游戏博览会举办了首发会。iDSL的建议零售价仅为1198元，游戏卡带售价99和199元。

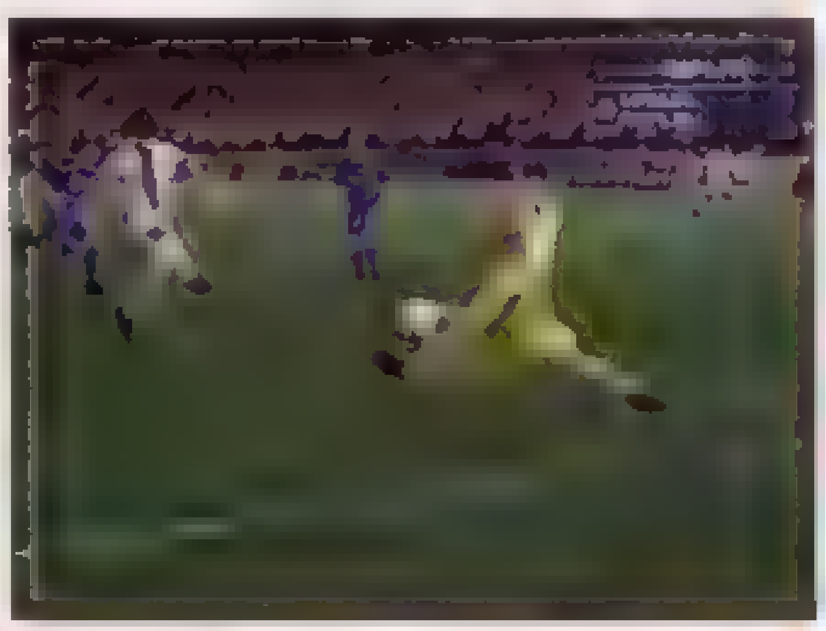
◆ 索尼漏税279亿日元

东京地税局经调查认定，索尼及SCE漏报了733亿日元的收入，因此要补交279亿日元的巨额税款。这笔漏报的收入主要是美国分公司的游戏业务收入，以及CD和DVD营业收入。同一时期，欧洲上诉法院对历时5年的PS2进口关税案做出终审判决，确认PS2为非计算机类产品，不能享受关税折扣待遇，索尼必须补交3240万英镑的进口关税。

世界足球 高潮	SEGA	6月1日	★☆☆☆☆
PS2 ワールド フットボール クライマックス			SPG
1~4人	对应玩家年龄 全年龄	日版	UCG评分：17
6800日元	对应多重对战连接器		文、阿迪



世界杯年令足球游戏大丰收，但多了难免鱼目混珠，比如这款《世界足球 高潮》。游戏理念借鉴了《足球人生》的养成系统，操作方式源自于《WE》，游戏画面与《创造职业球会》不相上下。为了区别于其他足球游戏，**本作特地开发了“一对一”的单挑系统，强调在比赛中依靠华丽的个人技术在对方阵营进行突破**，但由于该系统的特定视角与比赛整体视角结合不佳，再加上表现手法的欠缺而使得整体比赛节奏被该系统切割得支离破碎，原本应该注重整体作战的足球比赛变成了毫无观赏性可言的个人表演。另外游戏在很多方面都显得准备不足，感觉是一款赶工作品。



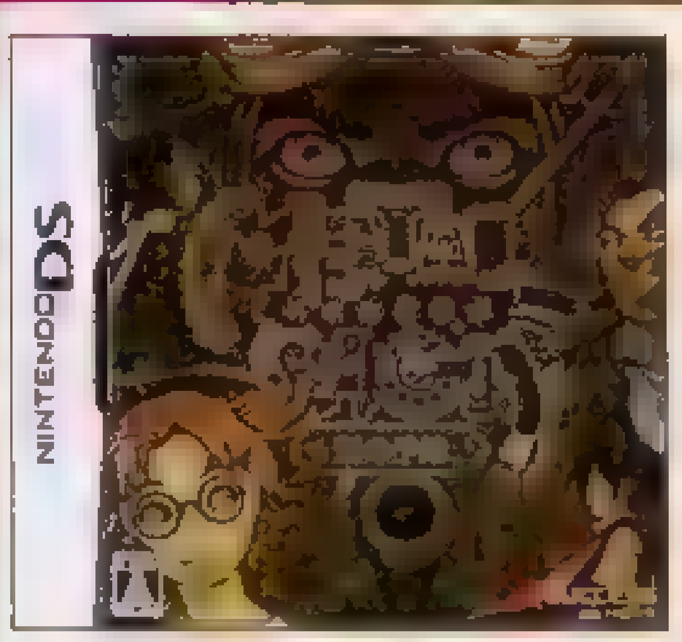
怪盗卢梭	NBGI	6月15日	★★★☆☆
NDS 怪盗ルソー			AVG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
4800日元	无对应周边		文：雨滴



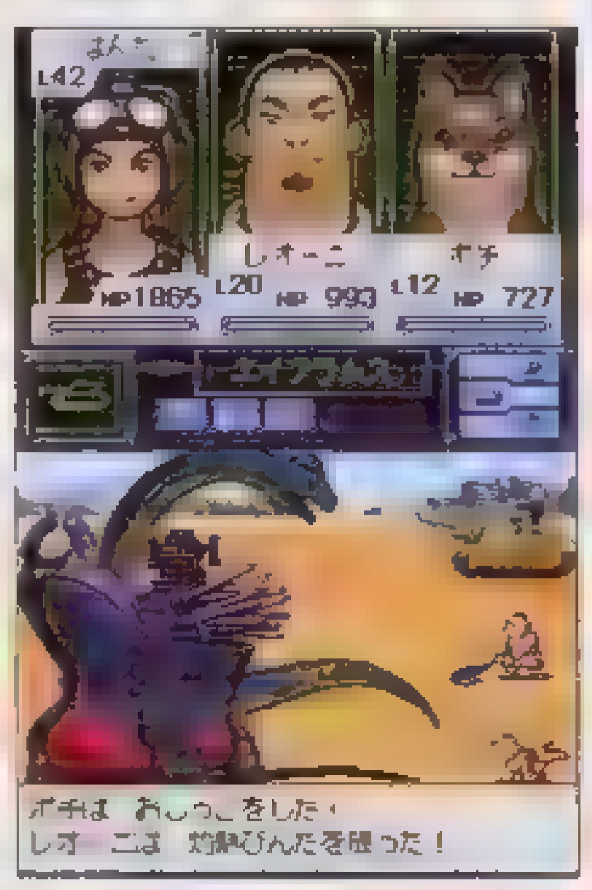
这是一款十分“恶搞”的游戏，玩家需要扮演怪盗卢梭去解决一系列的谜题，而解决的方法就是化妆成别人的样子打听情报。本作充分利用里NDS的触摸屏功能，**当卢梭需要化妆成其他人的时候，系统会给予一个提示画面，玩家只需要按照提示画面的样子“照葫芦画瓢”即可**，但千万不要以为这种事情谁都能做到。系统会自动根据玩家的绘画水平来判断卢梭的伪装程度，特别是到游戏后期系统对玩家的“化妆”要求会越来越高，如果没有达到系统要求的水平，卢梭便会被敌人发现导致调查失败。不过总体来说，只要大家校准了NDS的屏幕偏差，且绘画水平还过得去的话，这款游戏确实值得玩一下！



重装机兵传说 钢之季节	SUCCESS	6月15日	★★☆☆☆
NDS Metal Saga 鋼の季节			RPG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：17
4800日元	无对应周边		文：D·S



游戏的故事背景设定在FC版《重装机兵》初代之后，足以令众多老玩家备感亲切。本作中需要用到触摸屏的设定比比皆是，无论是战斗中的选项还是平时地图上的移动都可以使用触摸笔直观简单地完成。战斗时我方最多将有3人登场，参战角色的数据在上屏幕显示，而战斗选项菜单在线屏幕显示。此外，本作中将新增各角色的固有特技，这些特技分为战斗、生产、异能3大类。根据职业的不同，各角色将会拥有制作炮弹、生产装备及修理机械等不同特技。另外，战车系统菜单经过改良后变得更加简单易懂，足以令新手在第一时间内轻松上手，如果你还没有接触过这个系列，不妨就从本作开始吧。



魔法假日 五星连珠之时	Nintendo	6月22日	★★★☆☆
NDS マジカルバケーション 5つの星がならぶとき			RPG
1~4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
4800日元	对应Wi-Fi网络		文、晴天



本作是多年前在GBA上推出的《魔法假日》的正统续作，讲述了作为魔法学院新生的主人公在浩瀚的宇宙中寻找自己的老师、进而卷入宇宙盗贼所策划的阴谋，最终利用众人的力量解除宇宙危机的故事。游戏最大的特点就是所有的操作都可以使用触控笔来轻松完成，**利用双屏显示的游戏画面除了能够更完整地欣赏每个星球特有的风景外，还使魔法的演出效果更具魄力。**本作战斗系统的核心则与标题所指的“五星”有着紧密地联系，根据我方角色的属星与属性间的相克关系使用魔法，也使战斗更加富有策略性，在角色发动魔法中的适当时机使用触控笔点击角色还能强化魔法的效果。



www.plumbook.cn

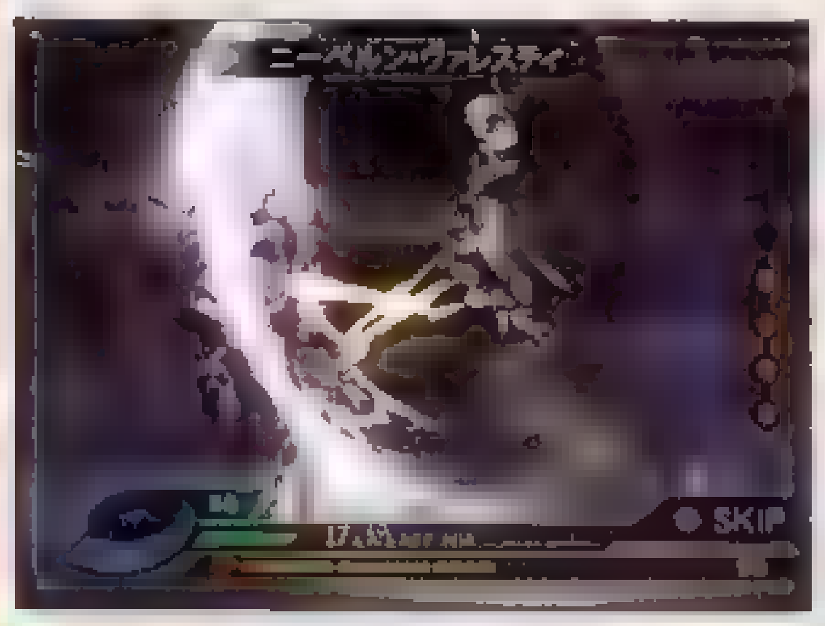
女神侧身像2 希尔梅丽娅	Square Enix	6月22日	★★★★★
PS2 ヴァルキリープロファイル2 －シルメリアー			RPG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：29
7800日元	无对应周边		文：邪魔天使



距离前作近7年之后的续作，游戏的故事发生在前作的数百年前，讲述的是当时还很繁荣的迪万城的公主阿莉莎与转生于她身体上的女武神希尔梅丽娅的故事。以北欧神话为基础的世界观、战魂、具有动感的按键式操作，这些都是该系列获得好评的主因。本作的画面全面3D化，横向卷轴式的地图依旧保持了前作的风格。无论是光影效果还是气氛烘托，游戏能让玩家感受到一种神话气息。相较于前作本作改变最大的自然是战斗系统，每个按键对应一个角色没变，但3D的战斗地图、需要手动移动角色、敌人有其攻击范围、公用的AP、队伍分队、敌人的小队长系统都是在战斗中必须考虑的东西，这些因素让游戏更有战略性，也让战斗的变化丰富多彩起来。在解迷方面，光子系统对操作的要求更高，特别是在隐藏迷宫，有的地方的难度可以说令人发指。在故事方面，由于将战魂的情节完全舍弃而只强调主线剧情，这有些让人不满，但对主要角色的刻画方面还是有一定作用的。另外，本作依然继承了tri-Ace的传统，在隐藏要素方面下足了功夫，50层目的敌人强化极为夸张，完全是考验玩家耐心和毅力的不二选择。而能够让三位女武神同时加入也让各位玩家大呼过瘾，如此体贴的设定也满足了许多玩家的"收集癖"。



▲部位破坏在本作中的战略层面上有着很重要的地位。





格斗之王XI	SNK Playmore	6月22日	★★★☆☆
PS2 THE KING OF FIGHTERS X			FTG
1-2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：23
6800日元	对应网络		文：纱迦



本作是同名街机作品的PS2移植版。街机版采用Atomiswave基板，和《格斗之王NEO WAVE》比起来画面有明显提高。游戏加入了3个全新的系统：技能槽、梦幻取消、对战优势，令游戏的打法发生了很大变化。在出场角色方面本作亦有较大改变，不知火舞、罗伯特等人气角色被无情删除，取而代之的是大量原创角色和来自于其他作品的角色。**这次的PS2版不但可以使用BOSS级角色，还召回了被删的人气角色，使得角色总数达到了47人。**此外还增加了混音BGM、网络对战、新场景、新结局等大量要素，可谓移植得相当用心。



合金弹头3D	SNK Playmore	6月29日	★★☆☆☆
PS2 Metal Slug			ACT
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：18
6800日元	无对应周边		文：ACE飞行员



系列10周年纪念作品，同时也是首个全3D化的《合金弹头》作品。**游戏以2D版各种经典元素为基础，以第三人称的方式展开。**为了增加耐玩度，首次加入了人物的培养和强化等RPG的要素。随着游戏的展开，就可以对主角的攻击力，防御力以及速度上做出提升。武器系统方面，玩家可以自由的切换各种武器是游戏一大革新。针对不同敌人，选择最高效的武器使游戏玩起来更富有战略性。通过购买零件，游戏还可以对战车进行改造，这是在2D版《合金弹头》中无法实现的新功能。可惜游戏在视角的处理上显得很生硬，全3D化表现的场景与人物远远没有2D画面来得传神，玩家很难在游戏中找到过往的乐趣。



伊莉丝的工作室 伟大的幻想	Gust	6月29日	★★★☆☆
PS2 イリスのアトリエ グランファンタズム			RPG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：25
6800日元	无对应周边		文：晴天



作为"《伊莉丝的工作室》系列"的最新作，**本作将流程的进行方式更改为了"任务委托式"，而新引入的"异世界探索"则要求玩家在限定的时间内对整个异世界进行探索并触发剧情事件，因此在动作要素方面对玩家提出了更高的要求。**"调合系统"仍然是本作的核心，除了在游戏中的5个异世界中与敌人战斗外，完成任务后获得的奖励也成为了本作收集材料的另一途径，并且不断地调合出新道具还会令伊莉丝的"调合等级"提升，之后在异世界中寻找物体并使新出现的"调合想法"转化为全新的配方也会让玩家大呼过瘾。利用玛娜精灵进行转职也是本作对于战斗系统的一次全新尝试。



小白龙2006年度十佳游戏



- 世界足球 胜利十一人10
- 大神
- NBA 2K7
- 怪物猎人2 dos
- 最终幻想 XII
- 战争机器
- 失落的星球 极点危机
- 宿命传说
- 死魂曲2
- 蓝龙

年度感言 仔细回想起来2006年的游戏时间大部分又都用在体育游戏的身上，实在是罪过。不过也难怪，从《WE10》到《PES6》再到《WEX》也的确让我在工作之余无暇估计其他的游戏，今年的情况估计也是大抵如此，谁让咱就是好这一口呢？《大神》带来的是前所未有的感动，惨淡的销量、四叶草的倒掉，不知还有没有哪个公司有勇气再去开发如此异类的创意游戏，估计以后也很难再看到如此出色的原创作品了，这是业界的悲哀还是我们玩家的悲哀呢？

www.plumbook.cn

七月 JULY

◆ “微软掌机”



由X360设计者J Allard率领的“Argo计划”终于正式公开，不过并非人们想像的以游戏功能为核心，而是一款与iPod类似的音乐播放器，定名为“Zune”。内部人士的消息指出，今后新版本的Zune将会加入强大的游戏功能。

◆ 索尼贷款800亿日元

彭博财经报道，索尼从20多家银行构成的企业信贷集团获得了800亿日元的企业贷款，这是索尼10年来首次申请如此大数额的企业贷款，推广蓝光和PS3的巨额费用是索尼此次举债的主要原因。

◆ 索尼蝉联“最佳品牌”

美国Harris Interactive发布的调查报告显示，“SONY”连续七年成为美国人心目中的最佳品牌。在排名前10的品牌中，只有索尼一家与游戏相关。

◆ X360亏损16亿美元

微软发布的财年报告显示，其家庭娱乐部的营业收入为42.66亿美元，运营亏损为12.62亿美元，同比增加160%。该部门亏损的主要原因是X360相关业务总亏损额高达16.4亿美元。

◆ 上万台PS3开发机发布

SCE宣布其已经向全球11个国家和地区的200多家游戏公司发出了超过1万台PS3游戏开发机，这一数量超过了PS系列的任何一部主机。

◆ PS3亮相ChinaJoy

7月28～30日期间，第4届ChinaJoy展在上海新国际博览中心顺利举办，总共吸引观众126932人次。索尼特地在此次ChinaJoy上设置了与E3和TGS的配置基本相同的“PS3影院”，成为会场最大的亮点之一，入场排队时间长达1小时。



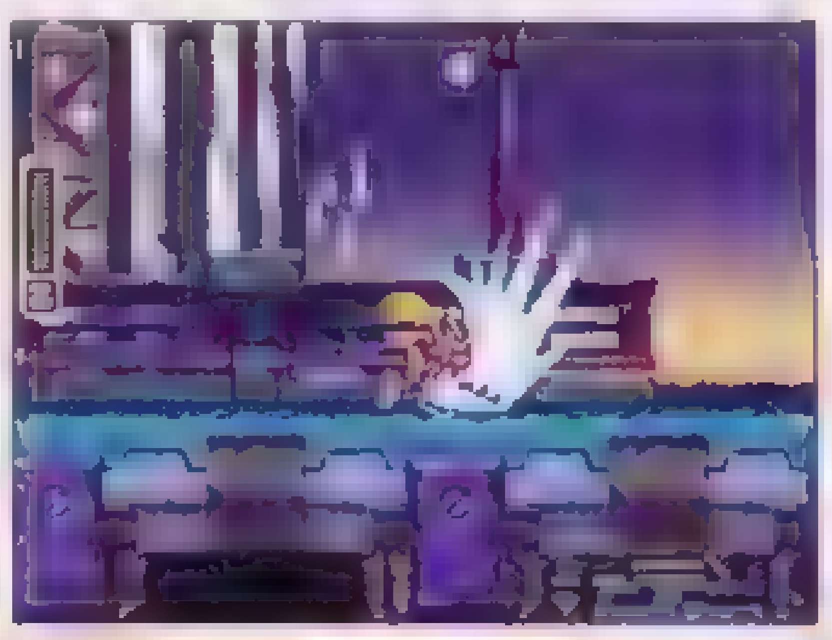
◆ E3展遭剧变

美国游戏业协会ESA于7月30日宣布，从2007年起，全球最大的游戏展会E3展将更名为“E3媒体节”，举办时间暂定为2007年7月，而规模将缩小到原来的十分之一，成为一个只有受邀者才能参加的小规模内部会议。E3展改革的原因是索尼、微软、EA等主要参展商向ESA施压，这些公司认为E3耗费的成本太高，而展出的效果又无法达到他们的预期。E3改革后，几大厂商作为补偿将会向ESA支付500万美元。

洛克人ZX	Capcom	7月6日	★★★★☆
NDS	ロックマン ゼクス		ACT
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：25
4800日元	无对应周边		文：阿修罗



这是一部继承了GBA上最成功的第三方游戏系列之一《洛克人ZERO》血脉的作品。虽然游戏的世界观设定与《ZERO》略有不同，不过从游戏的画面风格、基本系统以及故事情节等多方面来判断，本作就是重生的《ZERO》。游戏采用了双主人公选择的形式，也造就了系列史上第一个女性主人公。**本作采用了全新的变身系统(Rock-on)，主角可以通过不同的活性金属变身为拥有不同能力的洛克人。**相较于GBA的《ZERO》4作，本作在难度上有所下降，不过丰富多彩的变身设计和委托任务系统则让游戏显得并没有那么单调。喜欢动作游戏的玩家应该尝试一下。



异度传说 三部 查拉图斯特拉如是说	NBGI	7月6日	★★★★☆
PS2	ゼノサーガ エピソードIII ツァラトゥストラはかく語りき		RPG
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：27
6980日元	无对应周边		文：十六夜



做为整个系列的终结，本作终于将前两作的种种谜团解释清楚了。凯文、紫苑以及阿伦3人之间的纠葛终于有了结局；Vector工业公司与灵知、U-TIC机关的关系也在最后给出了真正的结论，除了这些，本作更是揭露了蕴藏在KOS-MOS内心的真实身分。与跌宕起伏的剧情相比，本作在战斗等系统上相对于其他RPG游戏，就显得相对薄弱一些了。游戏分为角色战以及机甲战两部分，角色战时会根据角色AGI(速度)数值高低决定了战斗中的行动顺序，而如果从身后接近敌人还能够获得“先制”的奖励。在攻击种类方面，除了普通的攻击外还有通过消耗EP值发动的“特技”以及“以太术”。**“加速槽”是本作战斗一大特点，敌我双方在攻击时成功造成伤害后加速槽便会增长，到达规定量后就能够发动必杀攻击。**另外，所由角色还有崩坏槽这一设定，当受到攻击时，崩坏槽就会上升，MAX后角色会进入无法行动的“眩晕状态”。机甲战斗的变动较大，最能令FANS感动的就是引入了“EN消耗”的概念，E.S.在发动普通攻击时会根据武器的不同消耗EN，如何利用有限的EN发动最有效的进攻是玩家需要思考的问题。属性相克也是游戏战斗中的重要环节，根据敌人的属性选择进攻方式才能事半功倍。

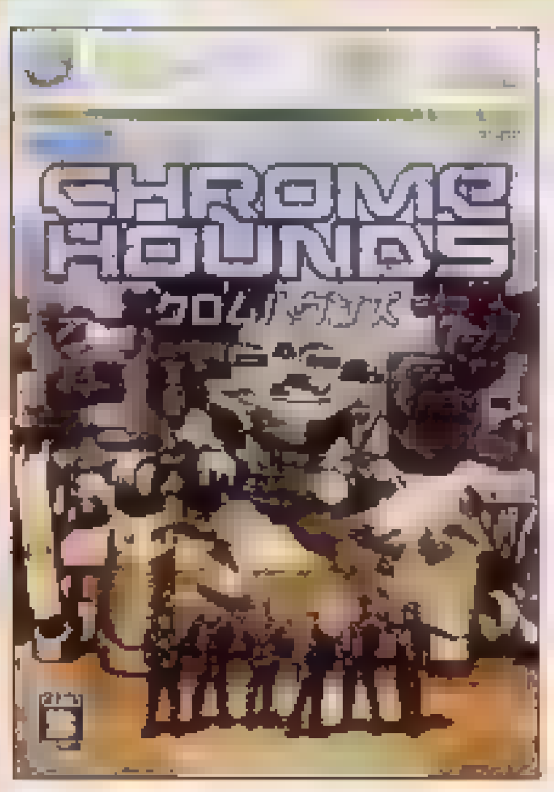


▲事先调查敌人的属性在战斗中非常重要。

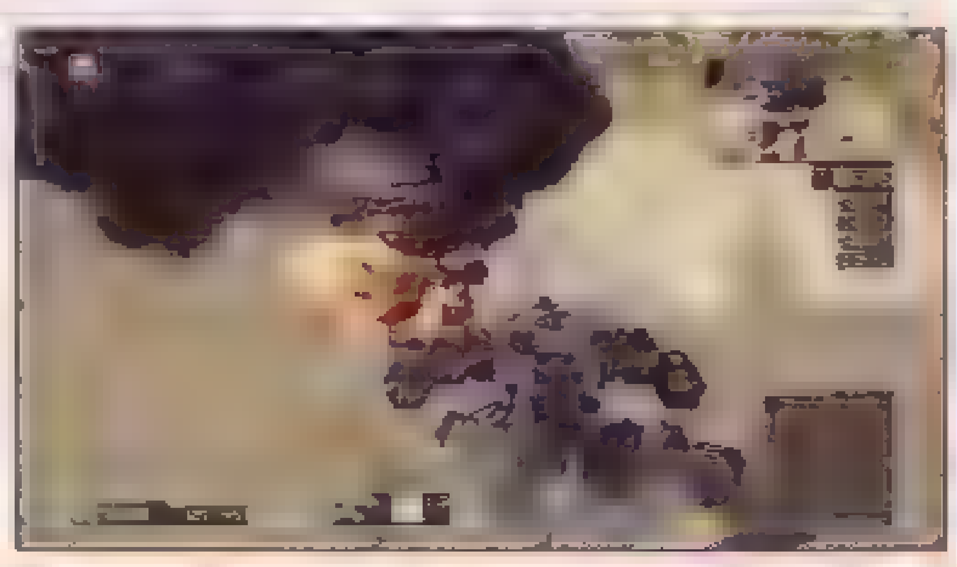




合金猎犬	SEGA	7月6日	★★★☆☆
X360	クロムハウンズ		ACT
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：21
6800日元	无对应周边		文：十六夜



虽然游戏中玩家同样需要自己选择机体的各种部件，但与“《装甲核心》系列”相比，缺少高速的战斗以及爽快画面效果。**本作真正强调的是兵种的特性，游戏中机甲分为近战型、狙击型、防御型、侦查型、炮击型以及指挥型，每一种类型都有其最擅长的方面，而玩家要做的就是将擅长面发扬光大，这样才能在战斗中实现机甲真正的价值。**本所虽然有单机模式，但里面的任务基本都是实战前的训练关，游戏真正的乐趣在于联网与玩家合作。联网模式下，玩家需要根据任务选择机甲种类以及小队编成，只有做到取长补短才能顺利完成任务，是对玩家操作技术以及团队配合最大的考验。



www.plumbook.cn

铁拳 暗之复苏	NBGI	7月6日	★★★★☆
PSP	铁拳 DARK RESURRECTiON		FTG
1~2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：27
4800日元	对应无线LAN功能		文：胜负师



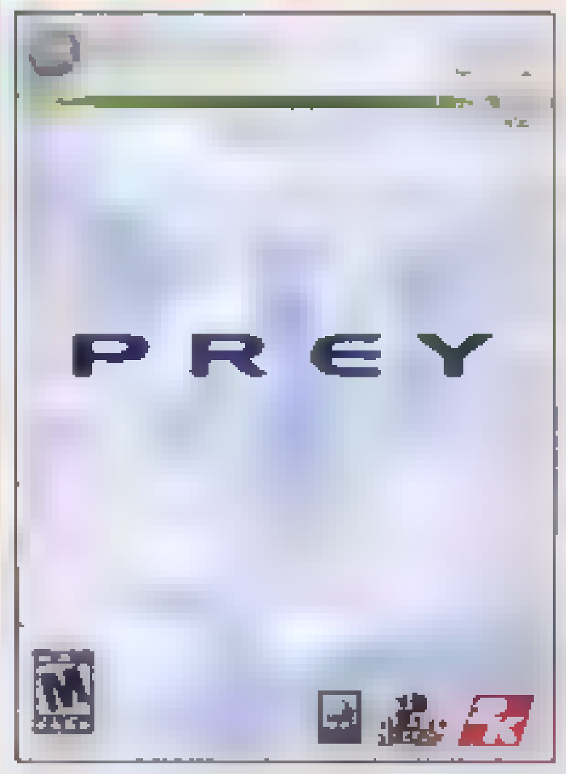
本作虽然少了一个“5”的序号，但依然是街机版的正统移植作品，它秉承了“《铁拳》系列”超100%移植的光荣传统，在移植度和原创要素方面令人惊喜，是最值得推荐的PSP格斗游戏。本作的游戏画面鲜亮，在4.3英寸液晶屏上的表现令人惊艳，将画面缩水程度降到最低，发售前令人担心的读盘速度也不输给PS2版的《铁拳5》。在一张小小的UMD中装下的内容多到不可思议！**可使用角色多达35名，角色的换装道具超过《铁拳5》一倍以上。**开场动画重制并附加《铁拳5》开场动画，收录《铁拳5》全角色结局动画，并追加三名新角色的结局CG，这些动画均有着很高的水准。游戏模式有11个之多，除故事模式、街机模式等普通的单人模式外，还有比赛规则多样的冒险模式“铁拳道场”，在《铁拳TT》中出现过的迷你游戏“铁拳保龄球”以及五个可以上传成绩进行全球排名的挑战项目，并有功能分类细化的练习模式方便玩家练习。游戏还可通过无线联机模式进行无线对战，对战效果良好，极少出现拖慢现象，而且还可以通过“游戏分享”方式实现一张UMD供二人对战。网络模式还有上传个人成绩或幽灵角色，以及下载官方壁纸和幽灵角色的丰富功能，同时还可以进行个人成绩的世界排名。







掠食	2K Games	7月11日	★★★☆☆
X360	Prey		FPS
1~8人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：22
59.99美元	无对应周边		文：ACE飞行员



《掠食》可以算是业界的一个“跳票”之王，开发周期超过10年的它可能成为玩家必须去尝试的最大理由。《掠食》采用了改良后的“Doom3引擎”进行开发，游戏在视觉效果上自然达到了很高的水准。游戏向我们讲述了退伍军人Tommy对抗外星生命体的故事。**在外星人飞船中“反重力”系统成为游戏着重表现的效果，在这种独特的游戏方式下，玩家经常会在360度的空间内与敌人展开厮杀。**业界首创的“入口”系统可以表现出时空的重叠，无论是敌人还是玩家都可以利用画面中突然撕开的裂口来到一个完全陌生的环境。可能也因为这个原因使得游戏缺乏明确的路线，容易导致玩家不知所措。



女神异闻录 PERSONA3	Atlus	7月13日	★★★☆☆
PS2	ペルソナ3		RPG
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：24
6800日元	无对应周边		文：雨滴



本作继承了系列一贯的灰暗和诡异风格，但在系统上进行了大幅度革新，玩家完全可以当作一款全新的作品进行体验。**游戏的系统围绕着合成仲魔的COMMU要素展开，为了能够合成出各种高级的PERSONA，玩家必须努力提高自身的各种素质以及同伴们的好感度，因此游戏过程可能更像是一款恋爱类游戏。**游戏的流程分为普通时间和“影时间”两个部分，除了类似恋爱类游戏、为增加各种能力玩家需要不断进修的普通游戏时间外，所有的战斗都发生在“影时间”中。本作虽然只有一个迷宫，但它高达263层，再加上复杂的合成系统，玩家需要极大的耐心才能完美通关。



捉猴啦！百万猴军	SCEJ	7月13日	★☆☆☆☆
PS2	サルゲッチュ ミリオンモンキーズ		ACT
1~4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：19
5800日元	无对应周边		文：多边形



“《捉猴啦！》系列”的外传作品。游戏方式不再是以往的“捉猴”，而是变成了与比波猴进行对抗的游戏，本作中的比波猴不仅鬼马机灵，还装备了各种高科技的武器，不再是手无寸铁任人宰割了。也许是因为外传的缘故，**游戏本身素质非常一般，丝毫体会不到任何乐趣，无聊且乏味，除了人物和猴子的造型之外，丝毫感觉不到与原系列有任何相关之处。**游戏BOSS战也设计得有些莫名其妙，尤其是第一关的BOSS更让人摸不着头脑，整体游戏表现非常令人失望。惟一值得一提的是，故事模式中同为SCE吉祥物的多罗猫（《随身玩伴》）客串登场，不过这也无法为游戏带来更多的乐趣。



乐克乐克	SCE	7月13日	★★★★☆
PSP	LocoRoco		ACT
1人	对应玩家年龄：全年龄	中文版	UCG评分：22
4800日元	无对应周边		文：多边形



一款相当有创造力和想像力的动作型益智解谜游戏，其主角可爱的造型尤其受到女性玩家的喜爱。**游戏操作只用到了三个按键，而主要依靠L和R键对游戏舞台进行操作，通过倾斜和抖动舞台来使乐克乐克前进，收集散落在舞台各处的乐克乐克，并救出被困的姆依姆依。**游戏以清新的风格与活泼的气氛为主要基调，配以欢快的音乐与轻松的游戏氛围，令玩家以简单的游戏方式享受温馨热闹的游戏乐趣。游戏舞台多达上百个，并根据舞台的不同，还会有多种不同类型的乐克乐克出现。同时游戏中的各种隐藏要素也是多得吓人，并且都隐藏得很深。游戏语言包括简体中文，令玩家不再有语言障碍。



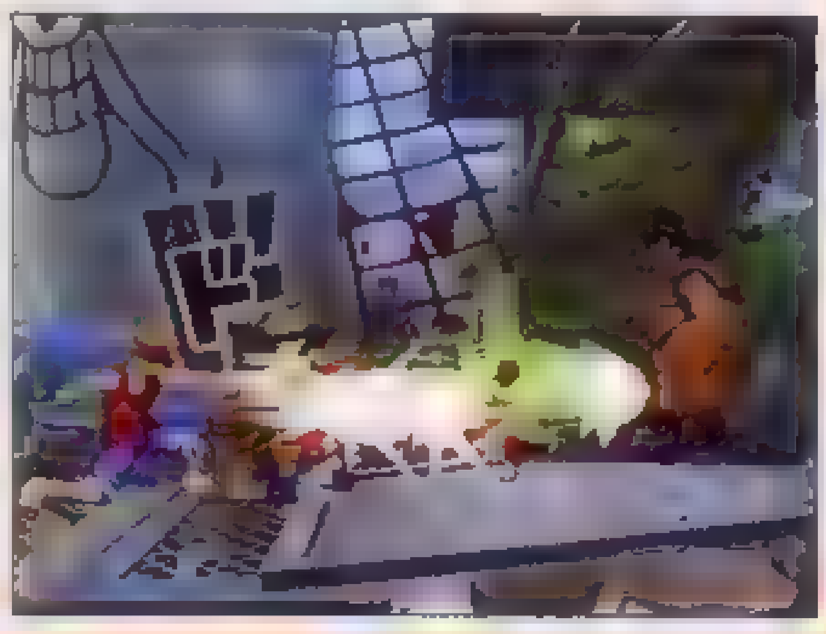
www.plumbook.cn

斗技场 D.O.N

斗技场 D.O.N	NBGI	7月20日	★★★☆☆
PS2	バトルスタジアム D.O.N		ACT
1~4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：21
6800日元	另有NGC版		文：小白龙



本作是聚集了《龙珠 Z》、《海贼王》、《火影忍者》三部超高人气漫画中的众多角色的大乱斗型动作游戏，其中"D.O.N"就是取自3部动漫作品的头个英文字母，游戏有NGC与PS2两个版本。游戏最大支持4个玩家同时对战，玩家们可以利用忠实于原作的场景中的各种道具来展开热血的梦幻对决。对战中满足一定条件还可以使用出漫画中华丽的必杀技给予对方致命的打击，一举扭转战斗局面，使玩家体验从所未有的爽快感，战斗的悬念不到最后一秒永远也不会揭晓。完成游戏中各种任务获得的奖励可以用来在"柏青哥"模式中开启隐藏人物、场地、道具等各种隐藏要素。

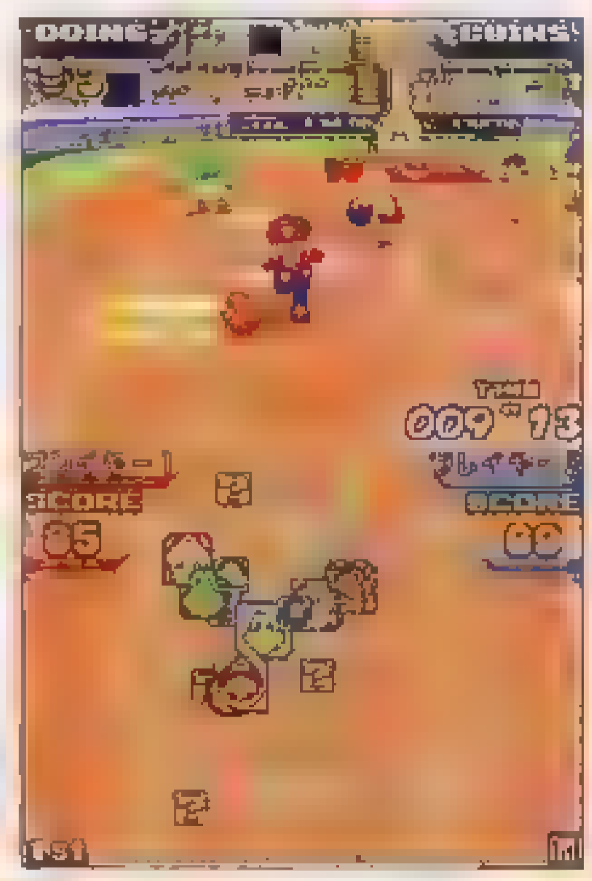


马里奥篮球 3on3

马里奥篮球 3on3	Nintendo	7月27日	★★★☆☆
NDS	マリオバスケット 3on3		SPG
1~4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：22
4800日元	对应 Wi-Fi 网络		文：小白龙



"《马里奥》体育系列"向来追求的就是火爆爽快的"动作型"体育游戏。本作是由Square Enix负责制作，游戏中不但包含了马里奥家族的所有知名人士，而且还有有数位FF中的职业客串。游戏的规则和通常的街头3对3篮球规则很相似，不过针对为增加游戏的热闹程度相应地做了一些调整。没有出界和没有犯规的概念让游戏的流畅度进一步提升，**十字键控制角色移动，触摸屏幕上可以完成传球、带球、投篮等等动作，可以使用触控笔来对球操作是本游戏的最大特征。**当括号内出现"？"的时候按↓键还会出现龟壳、炸弹等等道具。游戏对应WI-FI对战，同时还设置了四人用的迷你游戏。



BLOOD+ 双翼的战斗圆舞曲

BLOOD+ 双翼的战斗圆舞曲	SCEJ	7月27日	★★★☆☆
PS2	BLOOD+ ~双翼のバトル轮舞曲~		ACT
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分 22
5800日元	无对应周边		文：十六夜



本作是不折不扣的FANS向，因为关于类似"翼手"等关键性名词在游戏中都不会有专门的解释，一切都建立在玩家自身对作品的热爱与理解上。**本作的剧情发生在"越南篇"和"俄国篇"之间，讲述了动画中不曾提及的七天的故事。**游戏分为剧情和战斗两个部份，剧情部份玩家要根据游戏中的提示进行选择，从而逐渐调查出频繁发生在校园中翼手伤人事件的真相；在战斗部分可以控制小夜、哈吉等人，他们不仅在角色性能上存在明显差异，攻击方式也有着很大的不同。本作无论是操作手感还是打击感都相当不错，战斗系统也制作得很丰富，防反攻击、蓄力攻击以及必杀攻击应有尽有。



战国 BASARA 2

战国 BASARA 2	Capcom	7月27日	★★★★★
PS2	战国 BASARA 2		ACT
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG 评分：25
6800日元	无对应周边		文：纱迦



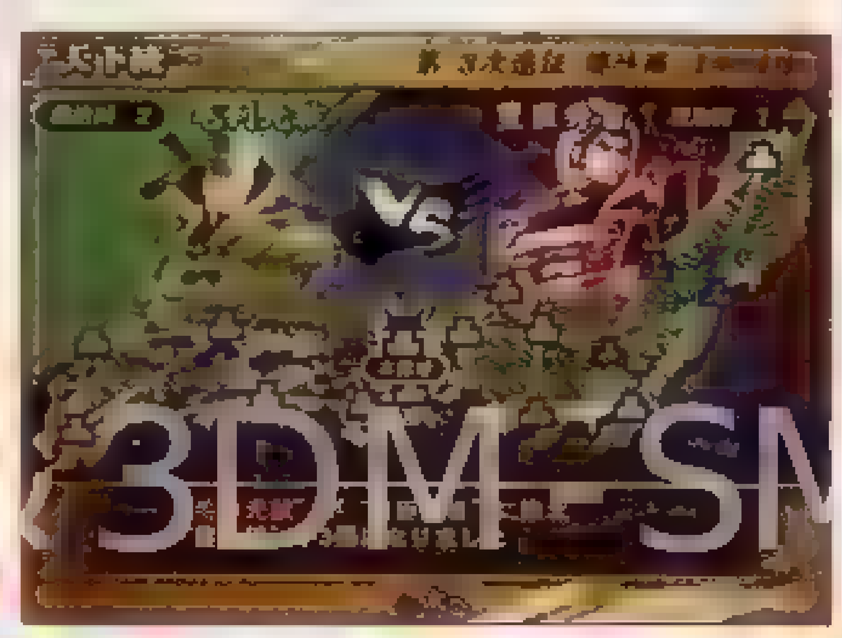
本系列和光荣的'《战国无双》系列"虽同为以日本战国时代为背景的一骑当千式游戏，但游戏感觉却大有不同。有了1代的经验，本作的素质已经上升到一个新的高度，全面超越了1代。游戏加入了6名新角色，而前作中动作照搬其他人的阿松和春日也经过了全新设计，完全可视为增加了8名新角色。新角色可谓个个出彩，尤其值得称道的是丰臣秀吉。游戏中的太阁一改史实中矮小猥琐的造型，以威风凛凛的投技达人形象出现，堪称此类游戏中的一绝。

游戏的系统亦有着很大的进步。新增的战极魄力、狂热婆娑罗、究极婆娑罗技都是非常实用的技巧，也令游戏的乐趣大为增加。游戏中武将的招式极尽华丽之能事，轻轻松松就能打出数千连击，从而获得无与伦比的爽快感。而连击数与金钱挂钩、杀敌数与战极魄力挂钩，战极魄力与究极婆娑罗技挂钩，整个游戏的战斗系统可谓相当完善。



游戏的隐藏要素同样丰富无比。前作就有的收集要素有着明显强化，待收集的装备道具有120种，武器有8种，并增加了防具和隐藏服装的设定。游戏基本的四大模式：故事模式、天下统一、大武斗会、自由合战的玩法各异，且对应的奖励也有不同，让人不得不逐一挑战。总的来说本作非常适合拿来休闲放松，但不能双打是一大败笔。



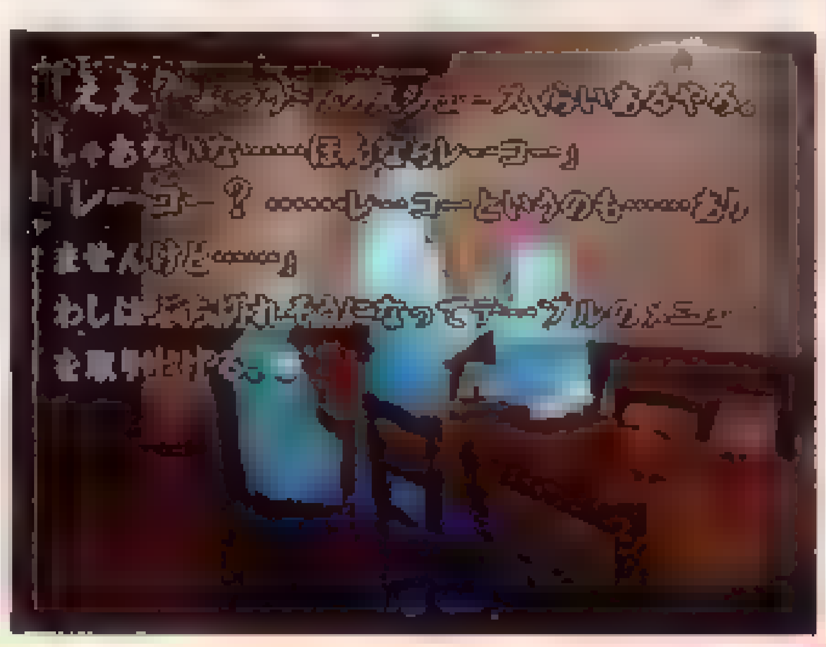


恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相

恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相	SEGA	7月27日	★★★☆☆
PS2	かまいたちの夜×3 三日月島事件の真相		AVG
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG 评分 23
5800日元	无对应周边		文：玛娜



本作是Chunsoft著名系列《恐怖惊魂夜》正统第三作，描写的是《恐怖惊魂夜2》一年后发生的故事。作为该系列的总结和完结篇，**本作一改系列传统的玩法，采取了类似该公司另一名作《街》的多人视角进行游戏，通过复数的视点来追查事件的秘密，要在众多人物中不断切换视点才能真正了解事件的真相，推理难度更上了一个台阶。**游戏的剧本仍然由我孙子武丸担任，保留了大受欢迎的多结局模式，而且在游戏中还可以随时调出菜单查看某一特定时段的对话和分支，更将系列前两作的游戏也包含在内，第一次接触该系列的玩家可以从第一作开始游玩，可以算得上十分体贴。



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

灵弹魔女	AQ Interactive	7月27日	★★★☆☆
X360	bullet Witch		ACT
1人	对应玩家年龄：17岁以上	日版	UCG评分：19
7300日元	无对应周边		文：ACE飞行员



恶魔复活了，人类世界即将毁灭……就在这个危机时刻，一位手持长枪的神秘美女成为了这场浩劫的第一主角。游戏就在这样一个俗套的剧情下展开。游戏的开发工作由曾经制作过《龙背上的骑兵》的cavia担当，素质可以想像。**由于结合了科幻与魔法这两大题材，所以玩家不但可以使用各种枪械射杀魔物，而且还能发动各种极具观赏性的"魔法咏唱"。**本作属于慢热型作品，起初由于主角能力单一，导致游戏比较乏味，随着经验



值的积累，玩家会不断获得新的枪械和魔法，而且游戏后期的BOSS越来越巨大，游戏的乐趣自然也随之提高。游戏在LIVE上提供了大量下载内容，算是比较体贴玩家。

卡伦2006年度十佳游戏

- 宿命传说
- 如龙2
- 女神侧身像2 希尔梅丽娅
- 最终幻想XII
- 铁拳5 暗之复苏
- 战争机器
- 世界足球 胜利十一人10
- 大神
- 蓝龙
- 女神侧身像 蕾娜斯



年度感言 虽然PS3和Wii都在年末时粉墨登场，但对于没有一台次世代主机的卡伦来说，游戏的重点还是放在了手头的PS2和PSP上。来编辑部已经有三年多了，但由于事务缠身，游戏时间却是越来越少。对于不是极为吸引我的游戏，我的原则就是每款游戏只通关一次，不过这也令我能够全身心地投入到每次游戏的过程中，也算是有得有失吧。从目前看来，2007年我感兴趣的几款游戏大概都不会按时推出，这就意味着，今年可能是我游戏时间最少的一年了……

八月 AUGUST

◆ 暴雪撤出电视游戏业

暴雪宣布，经过谨慎评估后，决定撤销家用机游戏开发团队，将人员分配到其他PC游戏开发项目，相当于间接宣布从家用机市场完全撤退。在此之前，暴雪已经宣布开发了将近5年的《星际争霸：幽灵》将会无限期搁置，理由是无法保证"3A级"品质。

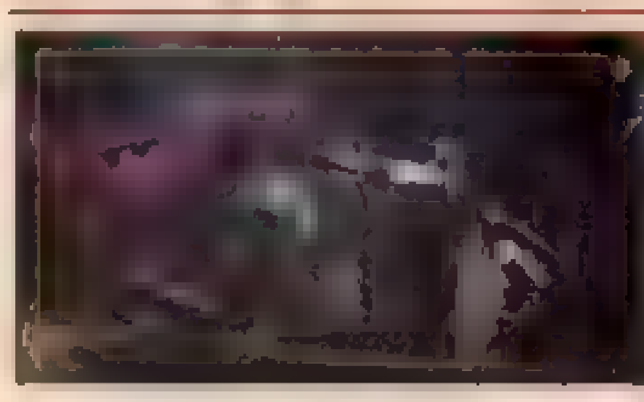
◆ SE进入硬件市场

SE社长和田洋一在《日经商业在线》的采访中透露，Square Enix通过长期的创新实现了30%的稳定利润率，今后将加大创新并准备转型，而作为转型的一个环节就是研发硬件产品。后来证实，和田洋一透露的硬件产品即街机版《勇者斗恶龙 怪物战斗之路》。

◆ 掌机超越家用机

CESA发布的日本游戏市场统计数据显示，2005年日本游戏软硬件市场总规模为4965亿日元，比2004年增长13.9%。掌机占总市场规模的63.2%，大幅超越了家用机，成为日本游戏业的绝对主力。

◆ SCE筹备"TGS圣战"



为了扭转PS3的不利局面，SCE宣布将在TGS上展出27款PS3的试玩游戏，同时与Capcom联合高调公开了《鬼泣4》，并表示将在TGS上展出该作的试玩版。

◆ 松野泰己离职

SE确认，《最终幻想XII》制作人松野泰己已于2005年8月离开SE。2005年8月，SE曾表示松野泰己因健康原因而退出《最终幻想XII》的开发工作，据猜测，SE是以此为借口辞退了松野泰己，理由是《最终幻想XII》开发进度严重落后。

◆ 日本扶持游戏5年计划

日本《读卖新闻》报道，日本经济产业省制定了一项发展电子游戏产业的5年计划，除了政策扶持外，还设立了"日本游戏业的奥斯卡奖"。

◆ 聚焦莱比锡



E3改革后，德国莱比锡游戏大展成为欧美规模最大的游戏展会。本届莱比锡游戏展吸引观众达18.3万人次，展场面积达9万平方米，参加报道的记者共有2600名。微软在此次展会中宣布X360将独占《FIFA 07》和《职业进化足球6》这两大足球游戏的次世代版本，不过后来EA和Konami陆续对此做出澄清：所谓"独占"仅指2006年内"独占"。

旋律天国	Nintendo	8月3日	★★★☆☆
GBA	リズム天国		MUG
1人	对应玩家年龄 全年龄	日版	UCG评分：23
3800日元	无对应周边		文：玛娜



本作是一款类似《瓦里奥制造》的音乐休闲游戏，在游戏中只要根据节奏按下按键即可，没有复杂的规则和操作，整个游戏中需要动用的不过1～2个键而已。至于整个创意也和《瓦里奥制造》十分相像，在游戏中有40多种各具特色的小关卡出现，不仅清楚明了而且十分有趣，大蒜拔胡子，老鼠躲猫的恶搞在这个游戏中屡屡出现。不过和游戏氛围的轻松相比起来，难度并非看起来的那么简单，**本作对于节奏感的准确度要求比较高，有轻微的偏差也会导致失败，而宣传中的40多种关卡其实指的是个数而非种类，**游戏中还会有根据日文语音的指示来行动的关卡出现，对于不懂日文的玩家来说无疑是巨大的考验。



心跳回忆Girl's Side 2nd Kiss	Konami	8月3日	★★☆☆☆
PS2	ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss		AVG
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：22
6800日元	无对应周边		文：雨滴



Konami公司的《心跳回忆Girl's Side》一直是女性向游戏界顶尖的作品，时隔5年之后该作的续作终于决定发售。虽然人设仍然是初代的小松原里枝子担任，但画风明显比前作"丑陋"了不少，再加上与初代相比逊色不少的声优阵容，本作从一开始或许就注定了它的失败。游戏的方法与初代相比差不多，玩家依旧需要通过三年的高中生活逐步接近心仪的对象。不过**二代为了增加耐玩度开辟了"多结局"的新模式，可惜重复性极高的系统以及大幅度缩水的迷你游戏让本作的魅力大打折扣。**但作为一款女性向恋爱类游戏来说，本作的素质仍属于中等偏上，如果有兴趣的话大可一试！



www.plumbook.cn

星际火狐 秘密指令

星际火狐 秘密指令	Nintendo	8月3日	★★★☆☆
NDS	スターフォックス　コマンド		STG
	1~6人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：21
	4800日元	对应Wi-Fi网络	文：小白龙



本作是任天堂经典3D射击游戏"《星际火狐》系列"首款掌机作品。游戏进行的方式主要分为地图画面的移动与空战两个部分。在地图画面中与敌人遭遇或抵达敌方基地战斗时便会切换回典型的飞行模拟射击模式。**虽说是掌机游戏，但本作在场景上的制作却毫不马虎，游戏为玩家准备了沙漠、宇宙、海洋上空等多达30余种场景。**另外，剧情模式中的分支选项以及不同的飞行员驾驶的战机的不同特性也让通关后的玩家有了再次重复游戏的动力。结合NDS触控笔操作方式的优势，驾驭战机将更加得心应手。最大6人的通信对战也是游戏的一大亮点，通过WI-FI连接网络玩家可以与世界上的另外3位玩家展开对战。

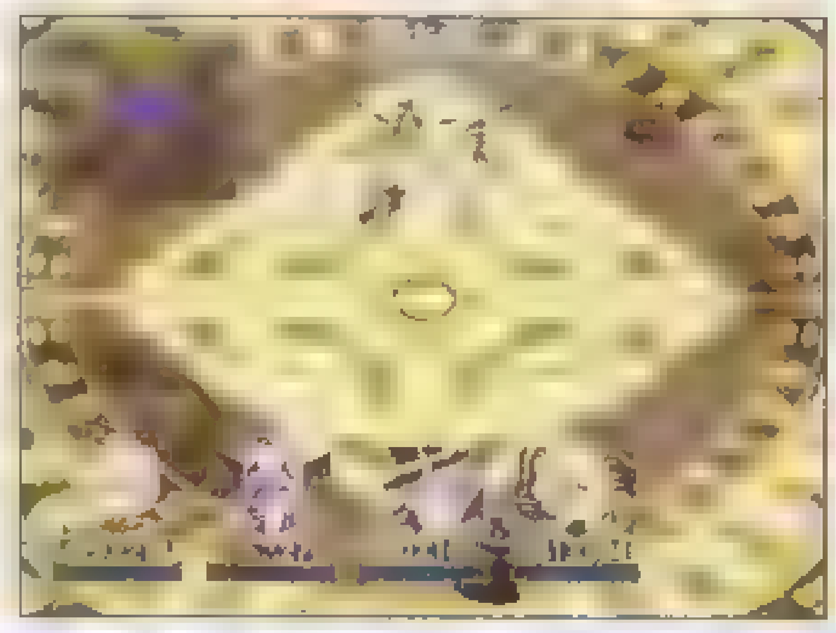


梦幻骑士V 世代传承

梦幻骑士V 世代传承	Atlus	8月3日	★★★★☆
PS2	グローランサ　V　ジェネレーションズ		RPG
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
	6800日元	无对应周边	文：晴天



虽然全面转化为3D画面的本作在视觉上的表现有点不尽如人意，但是出色的剧情和丰富的隐藏要素仍然为游戏加分不少。为了让玩家能充分了解整个游戏的故事发展，**游戏中玩家必须先完成以某些角色为主角的章节才能进入最后的正篇，而游戏的战斗则仍然以以往系列的"即时战略方式"展开。**本作的技能学习也采用了全新的"技能树系统"，先装备不同的武器和防具进行战斗获得相应的"技能块"，之后在"技能树"上放置它们并通过箭头将他们串联起来则是同时学习多个技能的诀窍所在。增加换装要素的"妖精系统"、"告白事件"以及完美结局等也使游戏的耐玩度大大增加。



SD高达G世纪 携带版

SD高达G世纪 携带版	NBGI	8月3日	★★★★★
PSP	SDガンダム Gジェネレーション・ポータブル		SLG
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：27
	4800日元	无对应周边	文：十六夜

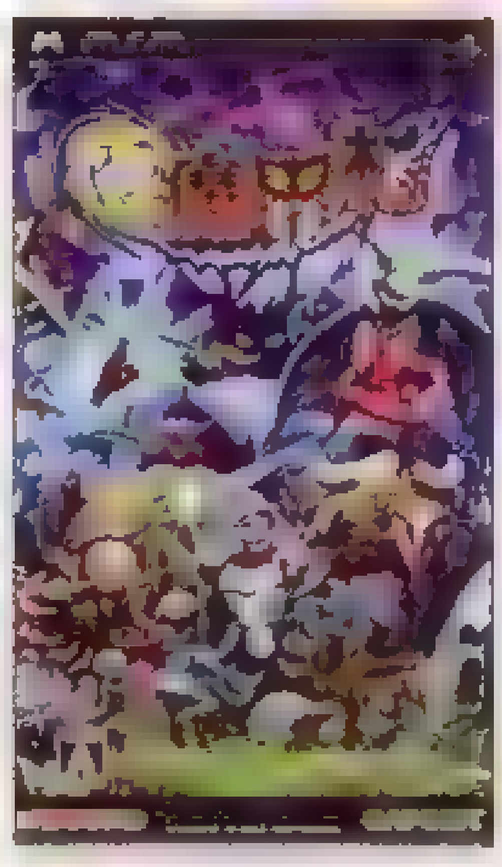


将历代高达作品的角色以及机体收录在一起，正是本系列最大的特色，**游戏中登场的机体超过了1100台，而角色也达到了700人以上，涵盖从《0079》到《SEED D》几乎所有作品，可以说是迄今为止收录作品最全的高达题材游戏。**游戏类似PS上的《G世纪F》，每部作品都有单独路线，而其中的战斗都是该作品最为经典的部分。玩家则是以原创舰队的身分参加这些战斗，逐渐提升自身实力。开发与设计系统在系列传统的基础上进行了改进，不仅变得更为简单容易被新手理解，也使得图鉴的收集轻松了不少。新引入的"Master机"让战斗变得更为简单，降低了新手入门的门槛。



极魔界村

极魔界村	Capcom	8月3日	★★★★☆
PSP	极魔界村		ACT
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：25
	4800日元	无对应周边	文：多边形



"《魔界村》系列"的正统续作。游戏保持了系列一贯的高难度，操作感一如继往，令系列玩家十分感动。全新设计的舞台，华丽惊艳的画面，种类丰富的道具，层出不穷的怪物，令本作达到了系列的颠峰。**本系列一直以折磨玩家的高难度著称，本作亦不例外，不过游戏增加了很多辅助用的道具与魔法，在不太降低游戏难度的前提下，为游戏增添了更多乐趣。**为了照顾更多初次接触本系列的玩家，游戏体贴地提供了不同的难度模式，但即使是最简单的"初学者模式"也会令玩家头痛不已。本作惟一的遗憾在于由于PSP主机的操作感不佳，令游戏手感略显生硬，游戏时间太长会让手指备受折磨。



音乐爆破

音乐爆破	NBGI	8月3日	★★★☆☆
PSP	Every Extend Extra		STG
	1~2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：22
	4800日元	无对应周边	文：胜负师



本作原为一位名叫Ω的玩友制作的同人游戏，PSP版将其创意发扬光大，并与《Rez》、《LUMINES》等有着水口哲也标签的作品一样，和声光、音乐、节奏等鲜明要素有着密不可分的联系。游戏画面极度抽象，音乐的节奏感重于旋律，以自爆连锁为核心的系统异常另类，玩法有着慢热的特性。**游戏的关卡并不丰富，但每一关都有着不同的主题，精彩的BOSS战突显出游戏的精髓。**每关取得的评价高低将影响下一关的难度及隐藏关卡的出现。由于本作的设计理念过于超前，受众面相当有限，推荐特立独行的个性派玩家尝试此类作品，或许能有意想不到的收获。



炸弹人ACT：Zero

炸弹人ACT：Zero	Konami	8月3日	★☆☆☆☆
X360	Bomberman：Act Zero		ACT
	1~8人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：15
	7200日元	无对应周边	文：ACE飞行员



这款在X360上推出的《炸弹人ACT：Zero》彻底粉碎了我们对系列过去那种逗趣可爱的美好印象，现在站在我们面前的是一个个炸弹机器。游戏继承了系列的游戏构思，号称主题回归到初代最原始的设定。故事叙述了诞生在地下实验室的"炸弹人"实验体为了追求自己的由来与存在的意义利用自身所具备的炸弹安装能力，逃离这阴暗地牢的故事。**游戏中设置了99个关卡让玩家挑战，除了传统的俯瞰模式外，还加入第一人称炸弹人模式，提供更紧张刺激具临场感的游戏体验。**除了单人模式外，游戏还提供了允许最多8人进行Xbox LIVE联机对战的模式。



&3DM SMW
www.plumbook.cn

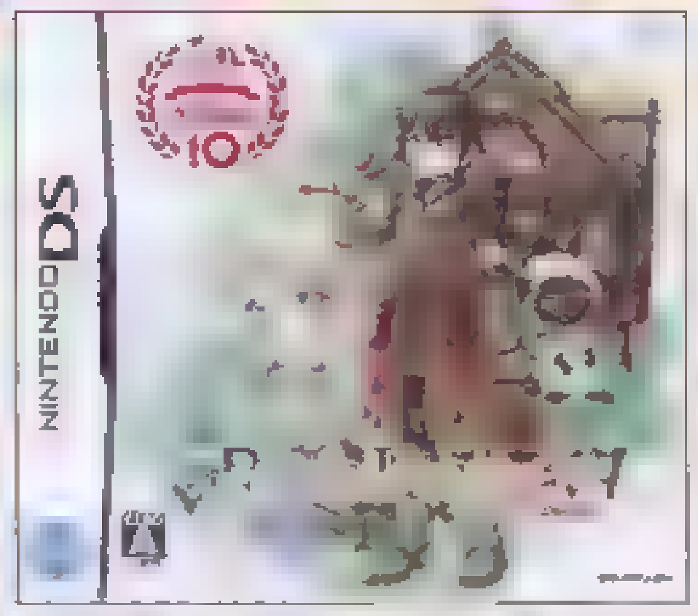
月姬格斗 Act Cadenza	Ecole Software	8月10日	★★★☆☆
PS2 MELTY BLOOD Act Cadenza			FTG
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：19
5800日元	无对应周边		文：十六夜



本作的前身是一款PC上人气颇高的同人格斗游戏，在移植到街机后最终来到了PS2上。**游戏最大的亮点就在于汇聚了TYPE－MOON最著名的"《月姬》系列"的众多人气角色。**与PC版相同，本作除了有"街机模式"外还有原创的故事模式，根据玩家在6场战斗中的表现决定故事发展的方向，而数量众多的结局更是让人意想不到。"防御键"以及"觉醒"令战斗充满变数，而本作无论是战斗节奏、打击感还是连技华丽度都非常出色，尤其是每个角色的必杀攻击，不仅忠实于原作动画，更会在屏幕上显示大魄力角色半身像，绝对会让FANS感动！



新牧场物语 魔法工厂	MMV	8月24日	★★★☆☆
NDS ルーンファクトリー－新牧场物语			A・RPG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
4800日元	对应Wi-Fi网络		文：纱迦



作为系列十周年纪念献礼之作，冠之"新"之名的本作的玩法却有着翻天覆地的变化。**本作和过去的系列作品的最大区别在于加入了战斗的设定。**游戏中的迷宫不仅仅是矿坑，更是通关流程的主线。每个迷宫中都会有敌人出没，共有8个迷宫等待着玩家去挑战。玩家还可以培养各种拥有特殊技能的怪物，这也是系列未曾有过的全新设定。怪物们可以帮忙照料牧场，也可以在迷宫中和玩家并肩作战。值得一提的是本作保留了结婚系统，而且结婚对象多达9人，片头动画和声优阵容也令人惊喜。不过本作的BUG不少，虽然没有什么恶性BUG，但是依然让人感到不爽。



最终幻想III	Square Enix	8月24日	★★★★☆
NDS FINAL FANTASY III			RPG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
5980日元	无对应周边		文：邪魔天使



作为一款《FF》，在FC、SFC作品已经纷纷移植之时，只有它是惟一一个没有移植到其他平台的作品。在经过了16年之后，终于在NDS上获得了重生。游戏最大的变化就是画面的全面3D化，在NDS上展现出另一个形态。**但游戏在很多方面依旧继承了原作，超多的职业让游戏内容更加丰富，而职业的搭配完全看玩家自己的喜好，玩起来很有自己的个性。**游戏虽说改为3D，但效果其实并不是太好，马赛克太多是其缺点，而超高的遇敌率有时会让人觉得烦躁，在隐藏要素方面稍微少了点。总之，从整体来说本作还是很优秀的，其纪念意义也非常大。



摔角天使 生存者	Success	8月24日	★★★☆☆
PS2 レッスルエンジェルス サバイバー			SLG
1～2人	对应玩家年龄 15岁以上	日版	UCG评分：20
6800日元	无对应周边		文：纱迦



著名美少女摔角经营游戏睽违多年后推出的最新续作！在游戏中玩家要扮演一名摔角社长，以成为日本第一为目标而努力。游戏中共有206位美少女出场，玩家需要发掘新星并帮助她成长，而选手成长之后也会对会社带来效益。这些美少女的人设由村上水军、八宝备仁等多位知名同人画家担当。**游戏的战斗部分以卡片形式进行，系统严谨又不乏变化，打起来乐趣十足，并有专门的对战模式。**而游戏的声优阵容更是强到令人发指，共有34名活跃在一线的知名女声优担纲演出，可谓游戏的最大卖点。不过游戏系统比较复杂，却又缺乏新手教学模式，令初学者很难领会游戏的乐趣。



罪恶装备 审判	Arc System Works	8月24日	★★★☆☆
PSP GUILTY GEAR Judgment			ACT
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：22
4800日元	无对应周边		文：十六夜



以"《罪恶装备》系列"中登场的角色为原型制作的横版过关动作游戏。**本作最大的卖点当然在于超高人气的角色以及专门为动作版设计而简化的各种经典招式。**游戏中玩家并不需要掌握复杂的按键就可以发出爽快华丽的连续技，再加上每一关都会同屏出现很多的敌人，因此整个过程都会感到打得非常过瘾。游戏最初只能选择4名角色，随着玩家分别完成他们的路线，其余角色都会陆续出现，而BOSS战设计的也比较有难度。除了操作技巧外，玩家还需要找到方法才能顺利过关。另外，作为游戏附带的《罪恶装备XX SLASH》则是很多人购买本作的根本原因，原汁原味的战斗终于可以在掌机上体验了！



梦幻之星 宇宙	SEGA	8月31日	★★★☆☆
PS2 ファンタシースター ユニバース			A・RPG
1～4人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：22
6800日元	对应PS2 BB Unit，另有X360版		文：晴天



作为一款比较强调网络模式的作品，本作同样为无法进行联机游戏的玩家准备了内容充实的"故事模式"。在其中玩家会根据情节的发展接受到各种各样的任务，而"评价系统"的存在则与游戏中众多收集要素紧密相连。**游戏中为玩家准备了手枪、大剑、魔杖等形形色色的武器，而玩家基本上只需要简单的按键就能发动华丽的攻击技能和魔法，因此整个游戏的过程显得十分流畅，所以不断尝试新的武器也是游戏的一大乐趣。**模拟网络世界的"自创模式"中玩家可以使用除人类以外的种族进行游戏，而诸如换装等系统也只有在此模式中才能使用，而不断挑战剧情任务则是该模式惟一的目的。



3DM-SMV
www.plumbook.cn

神业	ACQUIRE	8月31日	★★★☆☆
PS2 神业 -KAMIWAZA			ACT
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：22
6800日元	无对应周边		文：ACE飞行员



擅长以时代剧游戏打动玩家的ACQUIRE再次出手，为我们奉献上该公司在PS2上最后一款游戏《神业》。以偷盗作为主题的游戏是少之又少，所以《神业》在偷盗上做文章自然容易引起关注。游戏讲述主角海老三为了给养女筹措买药的钱而不得不去偷盗，其间与道上各路人马发生复杂纠葛的故事。**游戏将"偷盗"演绎得异常戏剧化，只要使用R1键就能使用障眼法迷惑希望偷窃的对象，从而顺利地偷走一切。**当然随便乱偷良民的财物还会遭到通缉，甚至入狱。根据玩家的行为表现会引发分支结局。可惜游戏在隐秘和偷盗的关系上处理得并不妥当，许多技巧都形同虚设，导致游戏的紧张感大为削弱。



瓦尔哈拉骑士	Marvelous Interactive	8月31日	★★★☆☆
PSP VALHALLA KNIGHTS—ヴァルハラナイツー			RPG
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：21
4800日元	无对应周边		文：邪魔天使



一款非常正统的迷宫式RPG，通过迷宫探险、接受各种委托、完成委托这样的基本流程来进行游戏。游戏采用可见式遇敌，接触到敌人后就会进入战斗，战斗的切换非常流畅。本作可以让六名角色同时参战，而自己可以操纵任意角色，由于人员众多可以说场面极其热闹，在如此多人物的情况下游戏运行依旧流畅可见厂商的用心之处。**游戏中主人公的装备、能力完全由玩家自己控制，自由度非常高，而必杀技根据武器发生变化的系统也让游戏变得更多样化。**另外，游戏支持对战，并且可以赌道具和金钱，而做任务时也支持两人协力，在玩家互动方面本作还是很有一套的。



九月 SEPTEMBER

◆ PS3发售计划再遭剧变

SCE宣布，欧版PS3的发售时间将于11月延期到2007年春季，日本和北美的发售时间虽然保持不变，但总首发数量将从原定的200万台减少到50万台。PS3发售计划再次发生剧变的主要原因是蓝光二极管良品率低，导致生产进度严重落后。

◆ X360日本简装版

微软于9月8日宣布将于11月2日在日本推出售价为29800日元的X360简装版，并且首批简装版将会赠送《九十九夜》和《世界街头赛车3》这两款游戏。

◆ Wii发售计划公布

任天堂于9月14日在日本、美国和英国相继召开新闻发布会，公布了Wii的发售计划。另外，任天堂在发布会中首次公开了"Wii频道"的概念，将Wii的游戏、虚拟主机、浏览网页、新闻、天气预报等功能作为类似于电视频道的概念，出现在Wii的主界面中。



◆ 日版PS3降价1万日元

久多良木健于9月22日上午在TGS发表了名为"PS3创造的次世代之娱乐"的基调演讲，在演讲最后的答记者问阶段，久多良木健宣布日版20GB版本PS3售价将从59800日元下调到49980日元，并配备HDMI接口。不过美版PS3的售价保持不变。另外，久多良木健表示索尼将会在日本和美国的各游戏零售店设置总共1.5万台PS3试玩机。

◆ 百余款PS3第一方游戏

SCE全球制作室总裁Phil Harrison表示，目前他们正在同时进行开发的游戏多达190款，其中有超过100款为PS3游戏。

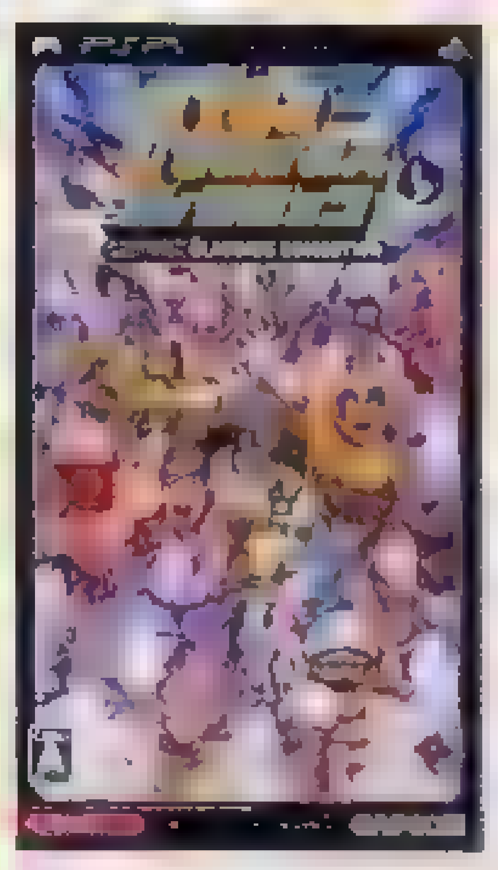
◆ 日版X360赠送《蓝龙》

微软于9月20日召开TGS展前发布会，宣布将于年末商战期间推出110款X360游戏，并公开了《失落的奥德赛》的试玩版。而最让人惊喜的是，微软表示将于12月7日推出赠送《蓝龙》的"X360简装版《蓝龙》特惠套装"，其售价仅为29800日元。此外，微软表示将通过软件升级的方式将X360的最高解析度提高到1080p。

◆ X06

微软于9月27～28日在西班牙巴塞罗那召开"X06会议"，公布了《光环战争》、《分裂细胞5》、《刺客信条》X360版等大作，并公开了X360外接HD-DVD的发售计划。

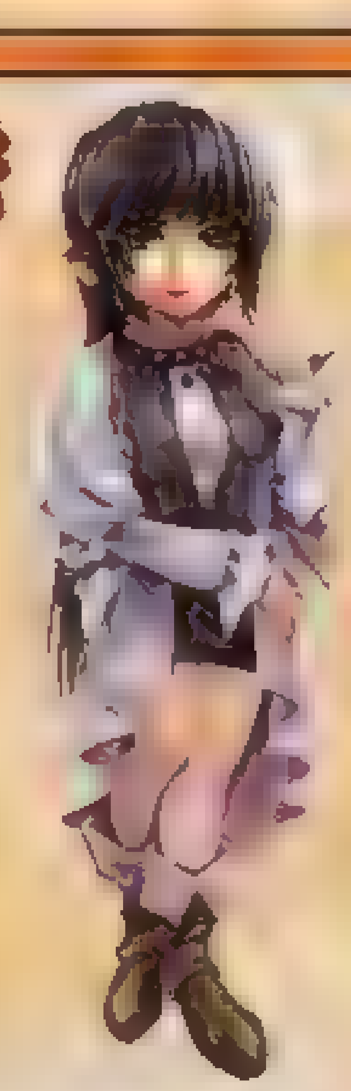
Capcom经典合集	Capcom	9月7日	★★★☆☆
PSP Capcom Classics Collection			ETC
1～3人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：21
4800日元	无对应周边		文：ACE飞行员



本作以PS2同名作品为基础，并增加了《龙王》、《圆桌武士》、《终极生态》这三款昔日的街机经典，使得整款游戏收录的街机游戏数量达到了19款之多。**针对PSP屏幕特性，游戏可以切换成16：9的显示方式，那些纵版射击游戏特别支持将PSP竖着玩的游戏方式，更能让玩家体会街机的视觉效果。**部分游戏在画面上进行了一定的优化，看起来比过去更加细腻一些。本作同样支持联机对战，而《1943》、《SONSON》、《战场之狼2》等六款游戏还支持Game Sharing功能，可以让一张游戏盘多人共享着玩。对于过去经常泡在街机厅的玩家来说，本作具有一定的杀伤力。



玛娜2006年度十佳游戏



- ◆ 最终幻想XII
- ◆ 大神
- ◆ 如龙2
- ◆ 死魂曲2
- ◆ 女神侧身像2 希尔梅丽娅
- ◆ 伊莉丝的工作室 伟大的幻想
- ◆ 勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫
- ◆ 绝体绝命都市2 被冰封的记忆
- ◆ 恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相
- ◆ 荒野兵器V

年度感言 对于我个人来说，2006年绝对是一个日式RPG步入死亡的年份，传统的一个主角不断挑战自己最终走向结局式故事在过去一年中几乎完全没有什么让人眼前一亮的新意出现，如果不是《最终幻想XII》忽视主角而将重点放在所有人之上的广阔世界观还可让人感受到一丝不同，日式RPG带给人的剧情震撼真可以说是降到冰点。RPG玩系统，AVG玩剧情已经成为了选择游戏的基本准则。

过去的一年确实是变化巨大的一年，从家里蹲的生活变成以游戏为主线的生活，反倒让玩游戏的时间大幅度减少，单纯玩游戏的岁月真的是已经慢慢远去了。

www.plumbook.cn

思考 紧急出口

思考 紧急出口	Taito	9月7日	★★★☆☆
PSP カンガエル EXIT			ACT
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：—
4880日元	无对应周边		文：泰坦



在这款“思考型动作游戏”中，你将扮演一个逃生专家，运用智力和操作手法，帮助处于困境中的人们逃出生天。游戏创意别出心裁，趣味十足，画面也相当清爽干净。相比前作，**本作在动作丰富性和动作连贯性上都有了不小的提高，操控也有所增强，前作动作和操作的僵硬感现在改良不小。**此外本作还相较之前增加了几种新的机关，比如自动电梯、手动滑车、双重挡板、木桶等等。这款游戏提供了100多个关卡供玩家挑战，并支持网上下载内容。关卡流程为：救出被困者，借助自己操作、控制能力各异的同行者操作和使用道具共同解开机关，到达出口并脱出。这是一款典型的需要手脑并用的游戏。



大众网球

大众网球	SCEJ	9月14日	★★★★☆
PS2 みんなのテニス			SPG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
6800日元	无对应周边		文：雨滴



作为《大众高尔夫》小组开发的游戏，本作充满了《大众高尔夫》那种清新可爱的娱乐风格，可爱的角色和简单的操作一下便能够吸引住玩家的眼球。**游戏的操作方法十分简单，只需要用方向键和○、□、×三个键位就可以玩转整个比赛。而且游戏还有训练模式可以让大家熟悉操作手法。**不过随着游戏进程的深入，本作的难度也会越来越大，规则也会越来越多。所以动作达人也不用为游戏初期的简单而放弃这款游戏，一旦进入特殊级别敌人的能力一定会让玩家们吐血。另外值得一提的是，本作还获得了日本网球协会JTA的特别推荐，是一款寓教于乐的经典体育游戏！



合金弹头6

合金弹头6	SNK Playmore	9月14日	★★★☆☆
PS2 Metal Slug 6			ACT
1~2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分 21
6800日元	无对应周边		文：ACE飞行员



本作与之前推出的《合金弹头3D》同样是系列10周年纪念作品，只是形式上沿袭系列2D玩法，算是系列的正统续作。而《格斗之王》中两位人气角色拉尔夫与克拉克的加盟使得游戏可选角色一下增加到了6位。**游戏最大的改变是针对每位角色增加了独有的能力。特别是拉尔夫与克拉克两位新角色甚至具备对敌人使用其招牌格斗技与指令投的特殊能力。**为了鼓励玩家多杀敌人，拿高分，还新增加了“Rush Blast”系统，就是只要不断杀敌就能增加画面下方的红槽。每增加一条，其间杀死敌人的分数就会成倍的增加，最多增加到四条后得分将变为原来的16倍。



山脊赛车PSP 2

山脊赛车PSP 2	NBGI	9月14日	★★★☆☆
PSP リッジレーサーズ2			RAC
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：22
4800日元	无对应周边		文：十六夜

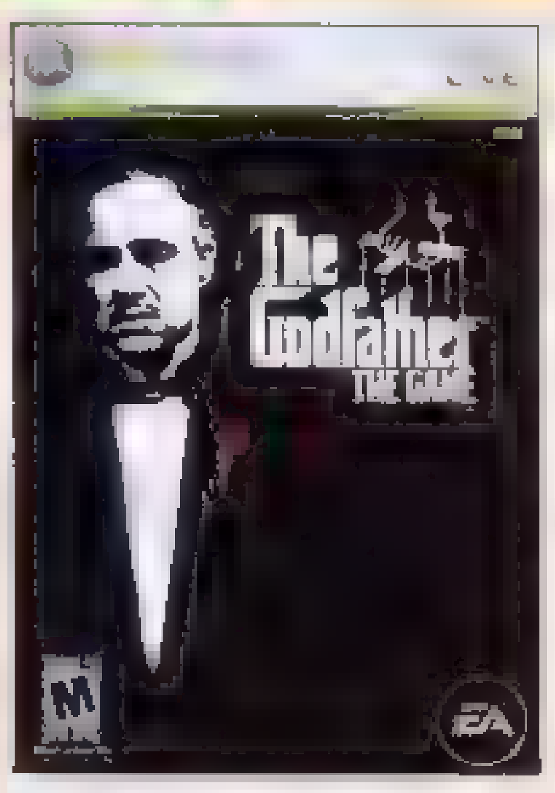


本作如果不以PSP上“《山脊赛车》系列”的正统续作推出，那么它就不会受到这么多人的质疑了，毕竟只增加几条赛道和赛车，系统完全没有变化的作品充其量只能算是资料片。**本作的重点同样是“世界模式”，游戏中玩家要驾驶赛车赢得规定的赛程才能够获得新车以及开启新的比赛。**除此之外本作还新增了与时间赛跑的“街机模式”、同指定对手比赛的“决斗模式”以及每开完一圈就自动淘汰最后一名的“生存模式”，令本作的游戏性得到了一定程度的提高。另外，联机对战模式依然得以保留，游戏最多支持8人一起比赛，这一点对于FANS来说还是相当有吸引力的。



教父

教父	EA	9月19日	★★★☆☆
X360 The Godfather			ACT
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：—
49.99美元	评分为PS2版		文：星夜



EA公布的第一款M级游戏、史上最经典黑帮电影改编、借鉴《GTA》的游戏方式……《教父》公布之日起就已经处于媒体的高度关注中，而春季发售的PS2和Xbox版也确实获得了不少好评，不过销量却无法令人满意。X360版《教父》显然沿用了与PS2/Xbox版相同的引擎，画面上的改进并不明显，在X360的游戏中只能说是处于中低水平，并且作为一款晚了半年的次世代版本，本作并没有增添多少新要素，移植诚意明显不足。本作虽然也对应Xbox LIVE，但并没有网络游戏内容，只是增加了网络排名以及40项成就，而这些成就的完成大多十分简单无趣。



世界足球 胜利十一人DS

世界足球 胜利十一人DS	Konami	9月21日	★☆☆☆☆
NDS ワールドサッカーウイニングイレブンDS			SPG
1~2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：15
3980日元	无对应周边		文：多边形



根据未来的游戏软件市场的发展趋势来看，多平台甚至全平台发售才是赚钱盈利的正道。Konami的当家大作《WE》自然也不能例外。在NDS上推出的本作充分利用了NDS作为掌机的硬件特点。上屏作为基本的游戏画面，而下屏则是战术界面，通过触摸屏玩家可以轻易调整攻守意识等，并以此来保持球队整体三线间的距离。相对来说，比家用机的同类操作更为简单和直观。而NDS另一个**最大特点就是无线通信功能，通过该项功能，玩家之间可以轻松地进行对战。正符合了《WE》在掌机上的随时随地、无处不在的特点。**而本作也有自己的原创部分，世界巡回赛模式能够让你彻底感受到挑战列强的快感！



www.plumbook.cn

遥远的时空中 舞一夜

遥远的时空中 舞一夜	Koei	9月21日	★★★☆☆
PS2	遥かなる时空の中で 舞一夜		AVG
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：-
4800日元	无对应周边		文：雨滴



本作是PS游戏《遥远的时空中》的外传，讲述了女主角元宫茜遭遇神秘贵族多季史的故事。与正传相比，《舞一夜》的画面更为精细，战斗方式也进行了变革，**本作的战斗方式参照了经典的《遥远的时空中3》的战斗模式，并且进行了一定的革新，大大缩短了游戏的通关时间。**当然，作为女性向游戏的必备要素，水野十子也为《舞一夜》重新绘制了大量的游戏CG，满足广大FANS的要求。游戏可追求的角色除了原来的八叶外，重新增加的神秘角色多季史请来了当红声优樱井孝宏为其配音，配合剧场版的放映，游戏版的《舞一夜》让玩家对这段凄美的感情有了更深刻的了解。



NBA 2K7

NBA 2K7	2K Games	9月25日	★★★★☆
X360	NBA 2K7		SPG
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：24
59.99美元	无对应周边		文：小白龙

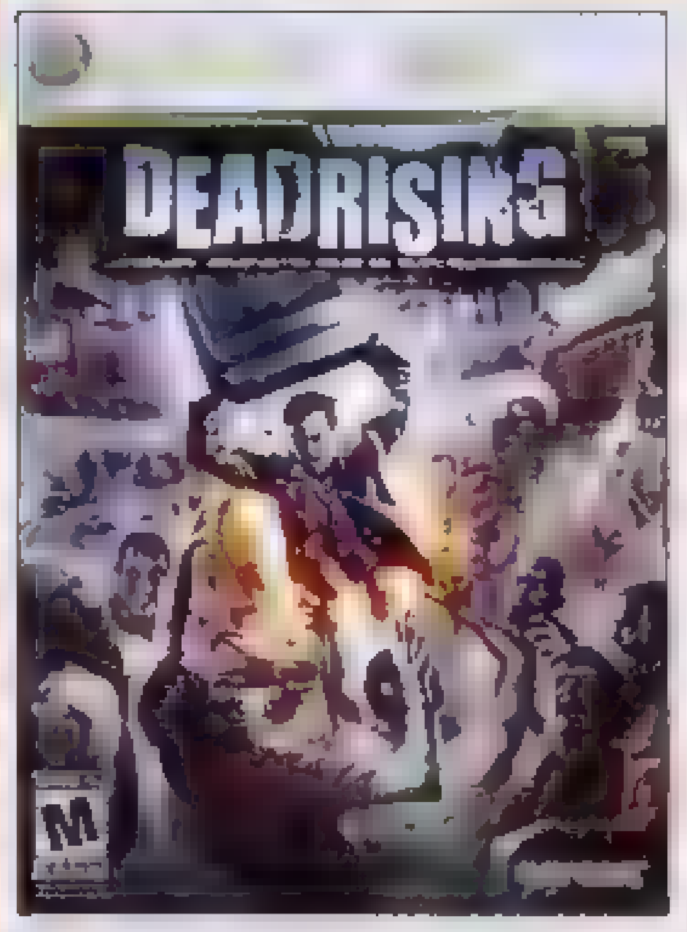


作为"《NBA 2K》系列"2006年的作品，官方授权使得游戏中球衣及球员转会与NBA06－07赛季同步。本作依旧保持了系列其良好的操作感与真实的比赛节奏，**借助次世代强大的机能，本作在对球员以及球场细节方面的处理十分到位，在球员扣篮时甚至能够看到从身上飞溅出的汗水。**在保留了系列中如经营、对战等几个基本模式外，还增加了急剧观赏性的街头篮球生涯模式，在此模式中玩家将使用原创角色参战，各种在正常模式中不能够使用的街头花哨技巧会让你体会到别样的乐趣。本作还推出了PS2以及Xbox等版本，除了在画面上有所损失之外，手感方面也不尽相同。



丧尸围城

丧尸围城	Capcom	9月21日	★★★★☆
X360	Dead Rising		ACT
1人	对应玩家年龄：17岁以上	日版	UCG评分：24
7800日元	无对应周边		文：多边形



一款充满了血腥与暴力的游戏，虽然游戏中砍杀的都是丧尸，但满屏的断肢与血浆依然显得有些过分，但这并不影响本作成为一款优秀的作品——起码从游戏本身的素质上来说是这样。游戏的剧情非常简单，而游戏目的也同样简单——生存就是你的惟一目的，无论你使用什么手段，要么操起武器杀出一条血路，要么像个胆小鬼一样找个地方躲起来，只要你能挺过三天，一切都会结束，当然这也意味着后面故事的开始。**游戏画面虽然从结构上来说并不是很复杂，但是也绝对凌驾于本世代机种之上，光是同屏超过800具丧尸就已经是极为壮观的一幕，**虽说不同游戏场景之间依然需要读盘切换，但是每个独立场景之大也足够令人惊讶了。为了不让玩家在砍杀中感到乏味，游戏在安排的主线剧情之外，也设置了很多分支剧情，这对喜爱挑战自身极限的玩家来说无疑使游戏显得更加紧张刺激。游戏中的道具异常丰富，几乎所有能拿起来的东西都可以作为武器，而食物方面可选择的余地也很大，同时游戏还提供了食物组合系统，再加上能增加道具和食物特殊效果的书籍，更可满足喜欢钻研系统的玩家。游戏最大的遗憾是没有任何网络模式，仅仅一个排名系统完全无法满足玩家，不过网络上倒是提供了形同鸡肋的主角服装下载。







▲本作的一大亮点就是满屏数不清的丧尸。

NBA Live 07

NBA Live 07	EA Sports	9月25日	★★★☆☆
X360	NBA Live 07		SPG
1～8人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：-
49.99美元	对应机种为X360、PS2、PSP及Xbox		文：多边形



一年一度的《NBA Live》系列如今在次世代上有了新的飞跃。许多球员身上的小细节随着机能的提升，都被活灵活现地展现了出来。无论是上篮，还是多种身体对抗的展现形式，都表现得更加精细，球员动作更加流畅真实。**而Free Style作为球员的多种擅长技能，可供选择之余更是提高了游戏的战术程度，让玩家能够根据场上形势做到知人善用。**此外，王朝模式这个最大的卖点，仍旧保持了足够的吸引力。不过依旧美中不足的一点是本作在对于球员的脸部细节的刻画上依然显得有些呆滞，球员在赛场上的表情不够丰富，使游戏的临场感削弱了不少。



马里奥对大金刚2

马里奥对大金刚2	Nintendo	9月25日	★★★★★
NDS	Mario vs Donkey Kong 2：March of the Minis		ACT
1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：25
39.99美元	对应Wi-F网络		文：多边形

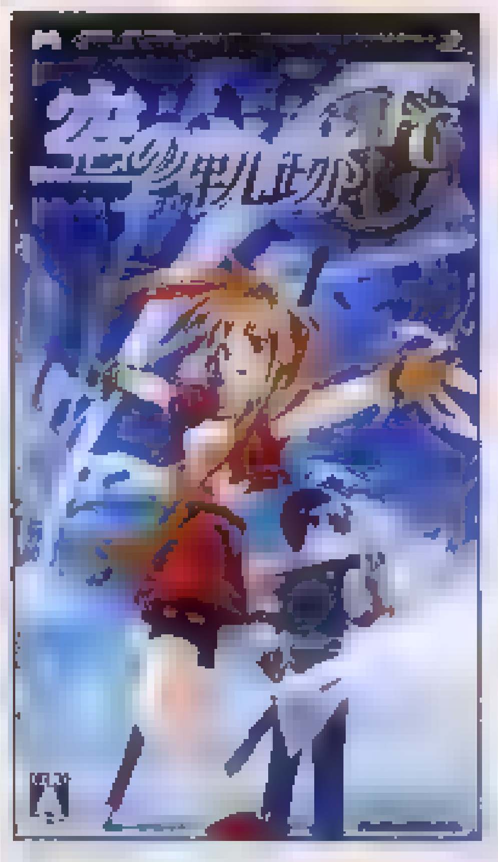


GBA经典动作解谜游戏的续作，这一次却改为由触控笔操作，游戏难度与乐趣同步上升。相对于传统的按键操作来说，**用触控笔操作将更加考验玩家的反应与瞬间思考的能力，用笔操作小玩具来前进后退或者跳跃，同时还要兼顾场景内各种机关的开合，对玩家的整体规划能力和全面控制能力是一次不小的挑战。**游戏共有八个大关，每关还有BOSS战，另外还有隐藏BOSS等着大家来挑战。游戏自带关卡编辑器，玩家可以很方便地编辑属于自己的关卡，同时游戏对应Wi-Fi网络，玩家可以从官网下载更多的追加关卡，也可以与其他玩家交换自己编辑的关卡。



www.plumbook.cn

英雄传说 空之轨迹FC	Falcom		9月28日	★★★★☆
PSP	英雄传说 空の軌迹FC			RPG
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：–
	4800日元	无对应周边		文：晴天



本作是《英雄传说 空之轨迹》两部曲中的第一章，并且同样是移植于PC版。游戏的每个章节都以多个支线任务和剧情任务所组成，并且在任务进行中还会随时出现选项来决定玩家在完成任务后所获得GP值。游戏的敌人在野外处于可见状态，只有当玩家与其接触时才会发生战斗，游戏的战场也类似于一个小型的SLG地图，十分考验玩家的战术运用。游戏中通过消灭敌人可以获得各种属性石，它们不但可以换取金钱，更是玩家制作强力“魔法晶石”的原料，**“必杀技”也是战斗的精髓所在，看准时机发动就能抢在敌人行动之前一发扭转局势。**游戏的音乐十分出色，强烈推荐给大家。



.hack//G.U. Vol.2 思念之声	NBGI		9月28日	★★★☆☆
PS2	.hack//G.U. Vol.2 君想フ声			RPG
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23
	6800日元	选择特典DVD/对应前作记录		文：雨滴



距离前作发售仅仅4个月后，“《.hack//G.U.》系列”便马不停蹄地推出了第二部《思念之声》，**系统继承了前作的所有特点，但重新追加的武器大镰让战斗更加刺激，而随时切换战斗武器则让战斗充满了挑战性。**本作依然存在着各种隐藏要素，不过其中最强武器则需要继承前作记录才可以获得。不过对于系列FANS来说，系统如何进化都不是最重要的，跌宕曲折的情节让所有玩家都沉迷其中，与《再生》相比，《思念之声》的剧情可谓充满了转折，驰尾之前的认知在此作中全部被推翻，伊藤和典巧妙的构思让玩家在玩过《思念之声》后不仅对2007年1月发售的完结篇充满了兴趣。

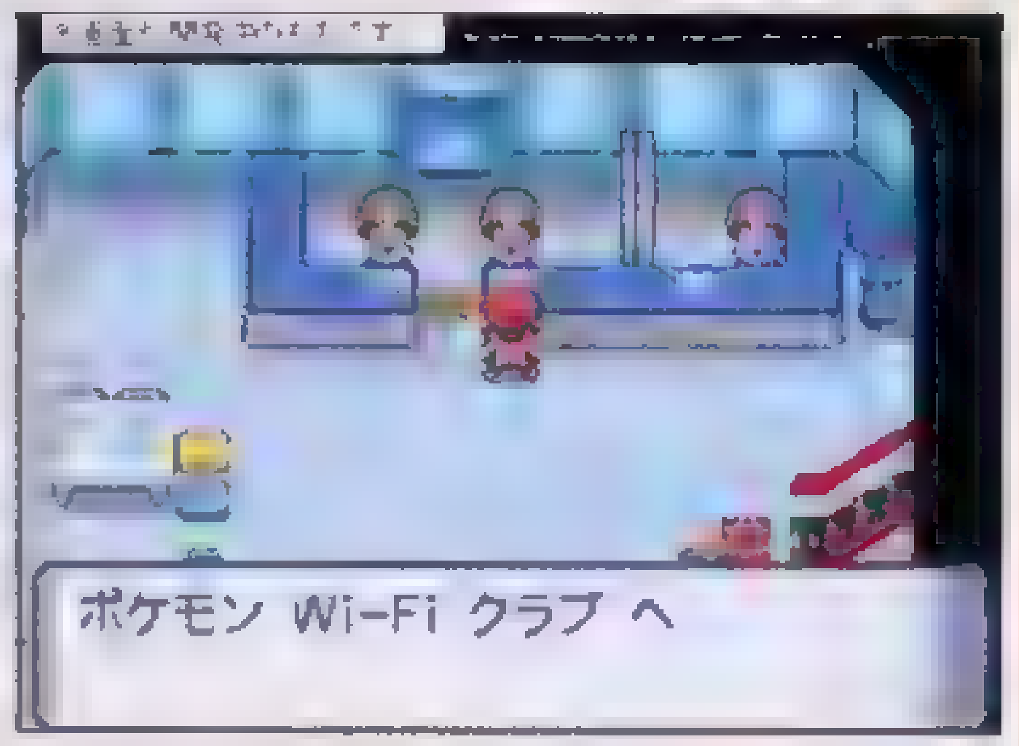


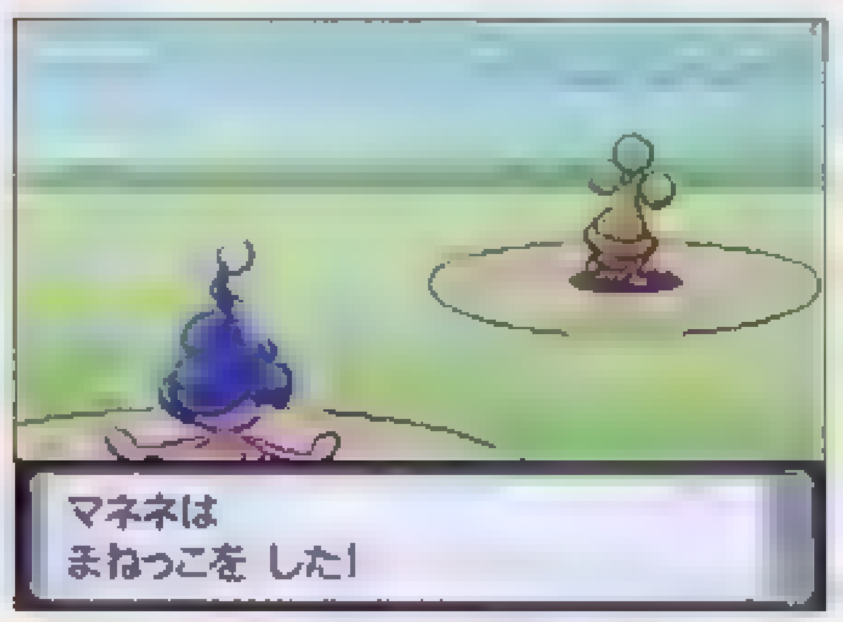
口袋妖怪 珍珠·钻石	Nintendo		9月28日	★★★★★
NDS	ポケットモンスター パール・ダイアモンド			RPG
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：27
	4800日元	对应Wi-Fi网络		文：阿修罗





最热门的掌机RPG游戏正统新作、绝对的怪物级游戏软件！作为RPG版《口袋妖怪》登陆NDS的首部作品，游戏比起GBA版的前作又有了很大进步。画面方面，游戏的地图场景采用了3D制作，让玩家更有代入感；战斗画面中，每种口袋妖怪都增加了雌雄形态的区别以及登场动作，招式动画也有了一定幅度的提升。系统方面，宠物的特性及秘传技进行了一些调整，增加了大量新的技能及特性，令对战更加富有变化性；前作的选美大赛在本作中进一步得到了强化，大赛分为了3个阶段，除了传统的招式演示外，还新增了运用到触摸屏功能的两个小游戏环节，选美大赛更影响到特定区域的进入，对于玩家的吸引度更高；而本作新增的地下通路大冒险系统更是对前作的秘密基地系统的超级强化，玩家不仅可以利用特定道具进入地下世界挖掘宝物及化石，更能够通过Wi-Fi通信与世界各地的玩家在地下世界中相会、交流。实际上，**游戏最大的进化就在于可以通过Wi-Fi实现远距离通信，让每个独立的玩家能够产生更多与其他玩伴交流的机会，更容易实现交换、对战的游戏宗旨。**本作可以和之前发售的《口袋妖怪突击队》联动以获取隐藏的神兽，也可以和年末发售的Wii版《口袋妖怪 战斗进化》联动。





十月 OCTOBER

◆ 四叶草解散

Capcom于10月12日宣布解散四叶草工作室，理由是该工作室开发效率太低。四叶草解散之前，几位灵魂人物早已离开Capcom，三上真司于2005年11月辞职，稻叶敦志和神谷英树于2006年6、7月间相继离开了Capcom。此次解散四叶草给Capcom造成了4亿日元的损失。

◆ PS3手柄定名为“六轴”

索尼宣布，采用了“六轴动作感应系统”的PS3手柄正式定名为“六轴”，售价为5000日元。

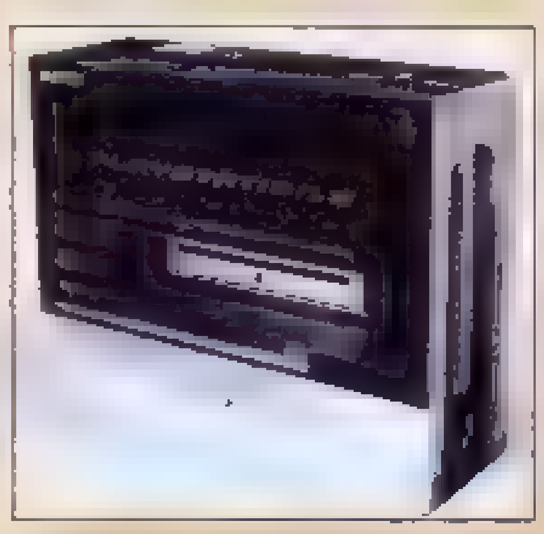
◆ PS3/Wii火爆订购

美国最大的游戏零售商GameStop分别于10日和13日接受PS3和Wii的订购，订购情况极其火爆，出现了少有的为订购而大规模通宵排队的现象。美国大多数GameStop分店的PS3和Wii在几个小时内即被订购一空。

E3 2007细节公布

10月13日，ESA宣布E3 2007定名为“E3媒体及商务峰会”，将于2007年7月11～13日期间举办，其主场馆为Santa Monica市的巴克飞机棚，会场面积仅为往年E3的四十分之一。

◆ 美版PS3首发详情



10月19日，SCEA在旧金山举办新闻发布会，公布了美版PS3的首发详情，确认首批50万台PS3将赠送一张蓝光影碟《塔拉迪加之夜》。SCEA同时公布的PS3首发游戏有21款，不过其中有多款重要作品随后宣布延期

◆ PLAYSTATION Network

10月26日，索尼正式公开了PS3网络服务“PLAYSTATION Network”的界面，并确认可以将PS游戏下载到PS3中，然后传输至PSP上游玩，首批提供的游戏包括《铁拳2》、《生化危机》等大作。



◆ 索尼利润暴跌94%

索尼宣布，其第二财季利润同比降低了94%，全年营业利润预期从1300亿日元下调到500亿日元，除了笔记本电池燃烧事件造成的损失外，日版PS3降价以及增加HDMI端子总共将增加300亿日元的损失。

www.plumbook.cn

龙珠Z 电光石火！ NEO	NBGI	10月5日	★★★☆☆
PS2	ドラゴンボールZ Sparking¡NEO		FTG
	1~2人	对应玩家年龄：全年龄 日版	UCG评分：22
	6800日元	无对应周边	文：小白龙



本作是"《龙珠Z　电光石火》系列"的第二作，除了PS2之外还推出了对应体感操作的Wii版本。3D卡通渲染效果、"电光石火"般超高速的攻防战重视的再现了原著战斗中的速度感，在继承了这些颇受好评的系统外，**本作还引入了育成模式和变身系统，游戏的耐玩性再度提升**。100多名Z战士齐聚一堂再次，创造了《龙珠》游戏中最华丽的阵容。"龙珠冒险模式"、"天下第一武斗大会"、"超修行"等传统模式也都得到了进化，通过各种模式取得的"Z道具"来获得隐藏人物或开启其他隐藏要素的设定也得以保留。角色的连续技方面也出现了新的变化，注重了战斗中细节的变化性。



天诛 千乱	FromSoftware	10月5日	★★★☆☆
X360	天诛 千乱		ACT
	1~4人	对应玩家年龄：15岁以上 日版	UCG评分：21
	6800日元	无对应周边	文：ACE飞行员



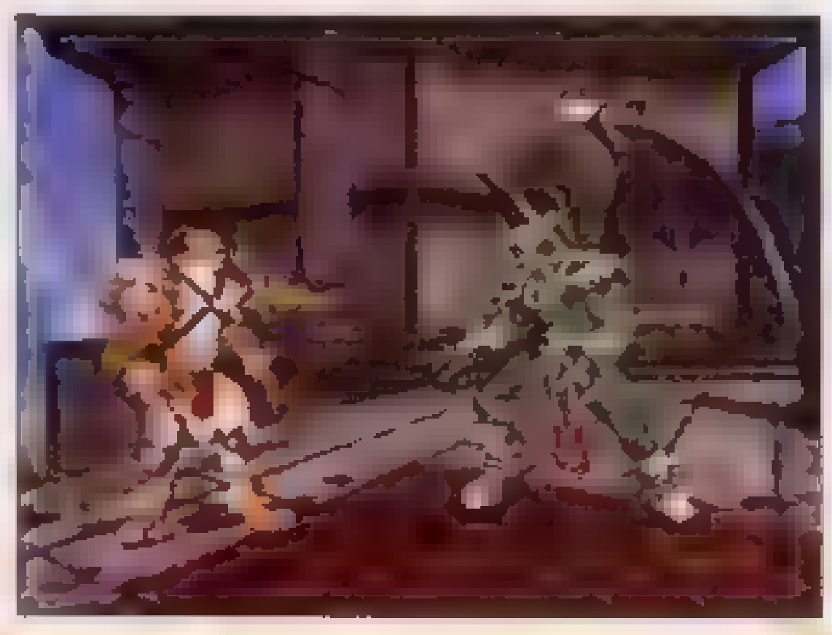
在游戏网络化的大趋势下，"《天诛》系列"也努力朝着这方面发展，**本作就是系列迈向网络化走出的第一步**。所以这次游戏放弃了以力丸与彩女为主角的系列惯例，而允许玩家自己去编辑定义自己心目中忍者。玩家可编辑的内容很多，包括性别、容貌、各种能力、装束等。游戏单机部分内容还算丰富，整整50关的任务堪称系列最高。根据难度不同，关卡内敌人配置也不同。不过这50关任务分别安排在12个不同场景中进行，不免给人雷同感。游戏依然追求"忍杀"表演，并且新增加嗅觉等新系统。在网络部分最多支持4同时进行任务，由于游戏本身难度不高，多人游戏时并没有太强烈的投入感。



致命格斗：末日战场	Midway	10月9日	★★☆☆☆
PS2	Mortal Kombat：Armageddon		FTG
	1~2人	对应玩家年龄：17岁以上 美版	UCG评分 19
	日元	另有Xbox版	文 星夜



作为美国本土格斗游戏第一品牌，《致命格斗》近年来影响力早已大不如前，并且几款最新作的品质大有逐步下滑的趋势。不过这款《致命格斗：末日战场》两大机种的累积销量仍然突破了100万套。"《致命格斗》系列"的最大特征是残忍的终结技，而**本作最大的特点就是让玩家可以创造自己的终结技，形成自创的终结连锁技**。采用冒险类游戏方式进行的"征服模式"中，玩家可以控制一名原创角色，通过冒险和战斗不断成长为MK战士，然后带到格斗模式中使用。在之前的作品中，玩家在冒险模式里无法使用格斗模式的战斗方式，但在本作中格斗部分和冒险部分真正融合到了一起。



高达圣战	NBGI	10月11日	★★★☆☆
PSP	ガンダムバトルロワイヤル		ACT
	1人	对应玩家年龄：全年龄 日版	UCG评分：22
	4800日元	无对应周边	文：十六夜



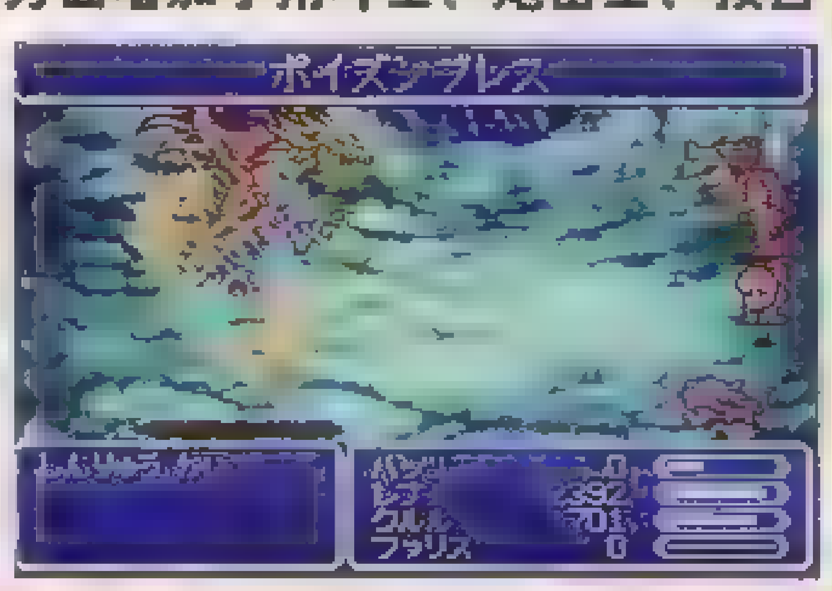
作为2005年9月发售的《机动战士高达：战术对决》的续作，本作将操作手感生硬以及拖慢等不足进行了全面的改进，从而使游戏的素质一下子提升了很多。本作登场总机体数超过70台，包含了从"一年战争"到《Z高达》的大量经典机体，不仅如此，还收录了众多知名角色。游戏关卡数众多，玩家扮演一名普通驾驶员参与高达史上各个经典战斗。**游戏采用任务制，玩家完成规定任务后系统开启新的作战区域，然后根据战场上的表现获得机体**。游戏中玩家自身能力会逐渐提升，而机体可以通过消费机体经验值进行改造。本作隐藏机体以及特殊关卡众多，难度提升也很大，适合喜欢挑战的玩家。



最终幻想V ADVANCE	Square Enix	10月12日	★★★★☆
GBA	FINAL FANTASY V		RPG
	1人	对应玩家年龄：全年龄 选择发售地区	UCG评分：24
	4800日元	无对应周边	文：邪魔天使



本作是1992年超任版的GBA移植版，也是《最终幻想》掌机万全移植计划中的一款作品。本作的系统源自于《FF Ⅲ》，有着丰富的职业，转职系统的进化加上崭新的技能系统让角色培养更加灵活。游戏的剧情也是系列中非常出彩的，特别是玩世不恭向往自由的男主角巴兹，其描写可谓有血有肉，游戏语言也是幽默与严肃并存。**GBA版在职业方面增加了角斗士、炮击士、预言士、亡灵法师四种，其职业特色也非常鲜明，让战斗也更加多变和丰富多彩**。另外，游戏增加新的隐藏迷宫，玩家在这里将会碰到新的敌人、新的谜题，只有突破一个个陷阱才能见到隐藏BOSS。



死神 BLEACH 刀刃战士	SCEJ	10月12日	★★☆☆☆
PS2	BLEACH～ブレイド・バトラー		ACT
	1~2人	对应玩家年龄 全年龄 日版	UCG评分：19
	6800日元	无对应周边	文：雨滴



似乎《死神 BLEACH》发售在家用机上的游戏都不怎么讨好，本作依然逃不出这个怪圈。游戏的剧情是完全原创的，因此对于动画爱好者来说，即使全然不顾游戏粗糙的系统，也可以把它当作动画片来看一看。**本作可以选择的人物多达23人，而新加入的"考试模式"也会对玩家的每一场战斗进行打分，这一点颇有可取之处**。游戏制作得十分粗糙，除了简陋的画面外，游戏的视角还存在很大的问题，玩起来感觉会十分别扭，游戏手感软绵绵的，打起来很古怪。除了主角黑崎一护外，其他角色掌握起来都需要一段时间。总体说来，本作只适合疯狂的漫画爱好者。



www.plumbook.cn

分裂细胞：双重特工	Ubisoft	10月17日	★★★★★
X360	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent		ACT
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：27
59.99美元	无对应周边		文：多边形



经典潜入型动作游戏在次世代平台的首次亮相，山姆大叔又一次肩负起拯救世界的命运。游戏在画面上完成了一次质的飞跃，无论是整体还是细节都几乎无懈可击，堪称是发挥了当时X360机能极限的作品。

游戏的主要剧情是讲述了山姆·费舍尔打入敌人内部破坏敌人恐怖行动计划的故事，游戏舞台从北极到上海、从纽约到中东，各个地方都被描绘得令人感觉身临其境，尤其是中国玩家特别熟悉的上海关卡，外滩、东方明珠、金茂大厦等著名建筑都在游戏中重现，令中国玩家特别有代入感。





游戏本身的游戏方式相比前几作没有太大的改动，只是因为本作加入卧底要素的原因，很多关卡需要在敌方内部进行间谍活动，而并非以往的动作潜入行动。另外**较大的改变是加入了很多白天的关卡，令游戏感觉发生了天翻地覆的变化，在白天的潜入失去了黑夜的天然掩护，令通关过程更加紧张刺激更加具有挑战性。**

另外值得一提的是本作的开发团队是上海育碧的游戏工作室，团队中百分之八十以上都是中国人，说本作是由中国人主力开发的也不为过，由此证明中国人已经具备了开发次世代游戏的能力。



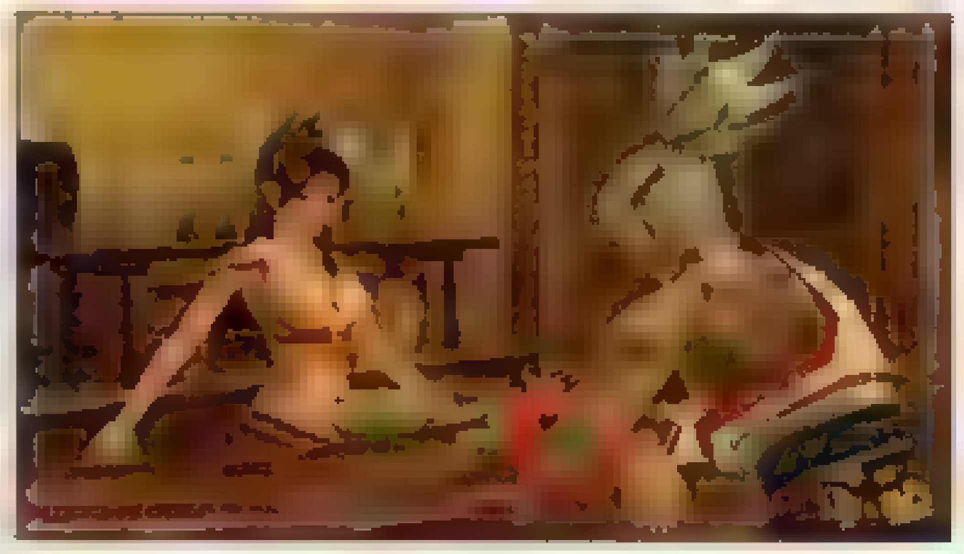
▲游戏中的上海关卡给中国玩家留下了极为深刻的印象。

本作除了X360版之外，另有PS2以及Xbox版本，不过这两个版本的游戏内容与次世代版本有很大区别，玩家不妨一试。

天地之门2 武双传	SCEH	10月19日	★★☆☆☆
PSP	天地の门2~武双传~		A·RPG
1~2人	对应玩家年龄：12岁以上	中国台湾版	UCG评分：19
1300新台币	无对应周边		文：玛娜



本作是2005年9月推出的PSP首款中文化RPG《天地之门》的续作，与前作相同，本作也是日文版和中文版同时发售，最大程度地方便了想以母语体验游戏的玩家们。在游戏中，玩家将操作个性招式迥异的男女主角，在边境之地西马大陆展开一场武侠冒险。**游戏中采取了双主角系统，可以在战斗中随时更换操作角色**，随意使用剑、枪、棍法或者魔术，同时也承袭了前作可自由编成武术招式的系统，由玩家自己编出一套独特的连续技，非常有趣。游戏系统采取的是任务制，通过完成一定数量的任务推动剧情发展，不过也因此导致剧情部分支离破碎，缺乏一气呵成之感。



足球小将	NBGI	10月19日	★★★☆☆
PS2	キャプテン翼		SLG
1人	对应玩家年龄 全年龄	选择发售地区	UCG评分 20
6800日元	无对应周边		文：邪魔天使



一款带有怀旧性质的作品，能够给许多喜爱原作的玩家带来美好的回忆。游戏的故事基于《足球小将》的世界青年锦标赛，大空翼、日向小次郎、施奈德，看着这些熟悉的角色在场上飞奔本身就是一种感动。游戏依旧是系列传统的SLG育成类，加入了全新的按键要素后让玩家在拼抢、射门时更有激情。游戏中最能让人兴奋的自然是原作中那华丽的必杀射门了，旋转射门、猛虎射门、闪光射门，带有更加华丽声光效果的必杀技让人在使出这些招式后非常激动。游戏还存在原创角色的设定，玩家可以自创一名角色与熟悉的人物共同竞技。游戏的操作简单，系统也不复杂，显得非常人性化。



荣誉勋章 英雄	EA	10月20日	★★☆☆☆
PSP	Medal of Honor Heroes		FPS
1人	对应玩家年龄 13岁以上	美版	UCG评分：–
39.99美元	无对应周边		文：星夜



相信这样一款作品公布时，玩家最担心的问题除了画面表现外，莫过于操作手感了，而操作也确实成为了本作的一大硬伤。

本作结合了系列多部作品的内容，在重返突出部战役中，玩家扮演的是《荣誉勋章：欧洲强袭》的主角威廉·哈特；在市场花园行动中扮演《荣誉勋章：前线》的吉米·菲特森；在意大利海岸线任务中扮演《荣誉勋章：突出重围》的约翰·贝克。**游戏过程中采用任务简报、二战记录片、即时演算等方式讲述剧情。**不过本作的整体流程太短。



可32人进行的多人游戏模式是本作一大特色，在15张多人游戏地图中设计了6种多人模式，其中5种为组队模式。

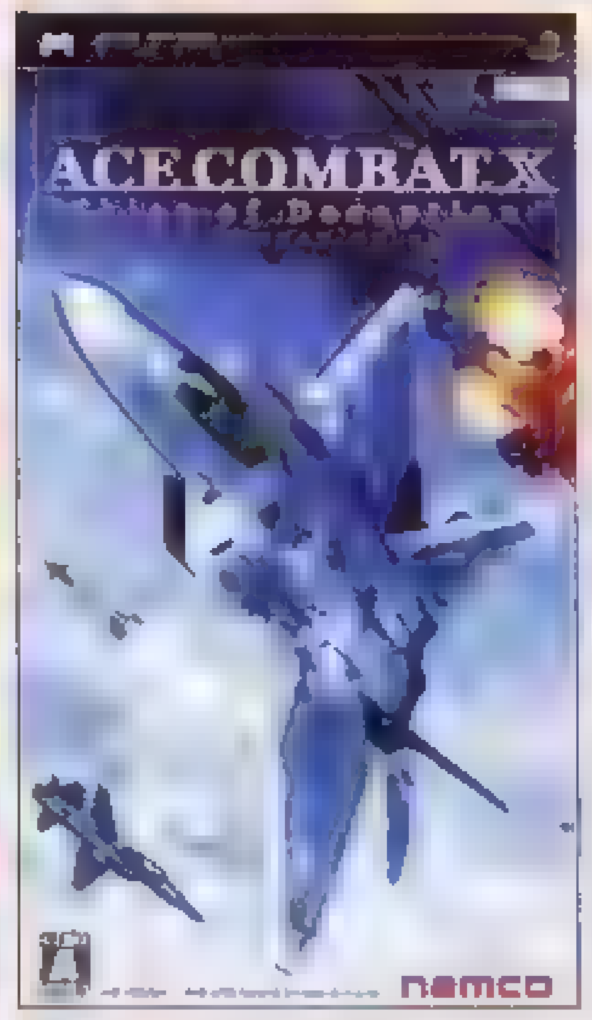
晴天2006年度十佳游戏



- 召唤之夜4
- 最终幻想XII
- 伊莉丝的工作室 伟大的幻想
- 传颂之物 逝者的摇篮曲
- 梦幻骑士V 世代传承
- 怪物猎人 携带版
- 世界传说 光明神话
- 幻想水浒传V
- 宿命传说
- 最终幻想III

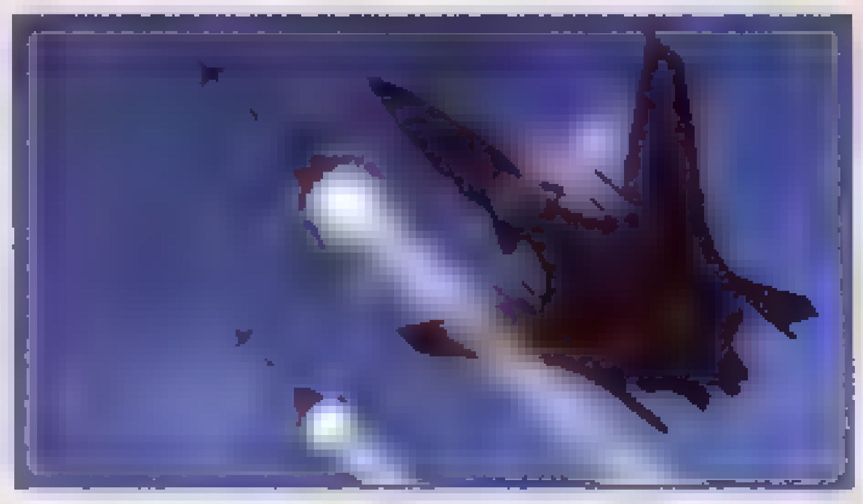
年度感言 今年对于晴天来说仍然是个充实的RPG年，而自己所挑选出来的10款游戏严格来说也并没有高低之分，每个游戏带给自己的感动如果只从游戏时间来区分的话，未免就太过于狭隘了。让自己比较意外地是《怪物猎人P》这款动作游戏唤起了自己对于掌机的兴趣。SLG游戏是晴天除RPG以外玩得最多的游戏，但同样也是那谋杀时间的，多到令人发指的收集要素和多重结局，虽然乍听之下非常单调与恐怖，但是如果大家细细品味的话，一定能发现厂商在系统设计上的精妙之处，在其中能够获得的乐趣自然也是不言而喻的。

皇牌空战X 诡影苍穹	NBGI	10月23日	★★★★☆
PSP	ACE COMBAT X Skies of Deception		STG
1人	对应玩家年龄 全年龄	美版	UCG评分. 25
39 99美元	无对应周边		文：十六夜



虽然是登陆在掌机上，但依然体现着系列的各种特色。由于PSP比PS2手柄少两个按键的原因，在操作方面老玩家可能需要时间适应。与家用机不同，本作无法在战斗中直接通过按键来实现3种视点的自由转换，而要想转换视点，需要手动选择。任务流程方面也有所差别，虽然同样采用关卡制，但有些关会根据玩家在之前所做出的选择而出现变化，甚至某些关只有玩家在之前的流程中按照特定顺序选择才会出现，可以算做是一种半强迫性质的延长游戏时间。任务方面，**游戏中除了常规的击毁指定目标外，还有救助友军等既考验技术又要与时间赛跑的内容，而类似"钻洞"等经典桥段自然也是少不了。**





在本作收录的战机中，原创机的数量增加了不少，其中包括了标志性的X-02以及人气机FALKEN。机体强化是本作新引入的概念，玩家通过在战斗中击毁特殊目标或是达成特殊条件就能够购买到强化部件，利用这些部件可以分别强化本作的原创机的引擎、机翼、装甲、武器以及驾驶舱共5个部份，制作出符合玩家个性的原创机体。本作另一卖点就是最多支持4人联机对战，驾驶自己的爱机随时与同好切磋，这一点绝对吸引老玩家，而联机模式下不仅对战种类丰富，而且还能够赢得极品部件，更增加了实用性。



乔乔的奇妙冒险 幽灵之血	NBGI	10月26日	★★☆☆☆
PS2	ジョジョの奇妙な冒険 ファントムブラッド		ACT
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	JCG评分. 19
6800日元	无对应周边		文：胜负师



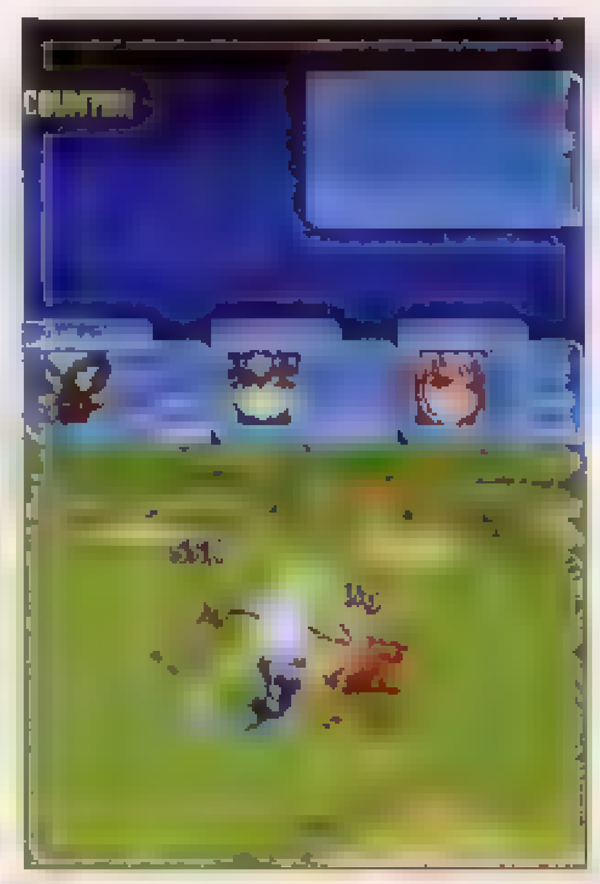
漫画大师荒木飞吕彦执笔25周年的纪念作品，以《乔乔的奇妙冒险》的第一部为蓝本改编而成的动作游戏。**本作最大的特点就是完全忠实于原著，流程共分23个章节(并有一个隐藏章节)，剧情部分均以电子漫画的形式进行交待，**让玩家可以重温《乔乔》故事的起点，只是画面较为粗糙。战斗部分以波纹气功为核心，并能以波纹提升能力，战斗难度不高。另有多个原创模式，如EX模式可使用反派主角，迪奥模式则可以从大反派迪奥的视角看待整个故事，比较有意思。游戏最大的缺点在于手感生硬，可能会让一般的动作玩家难以接受，因此本作的FANS向痕迹相对来说比较重。



风雨传说	NBGI	10月26日	★★☆☆☆
NDS	テイルズ オブ ザ テンペスト		RPG
1~2人	对应玩家年龄 全年龄	日版	JCG评分. 17
4800日元	无对应周边		文. 邪魔天使



这是"《传说》系列"第一次在掌机上推出的正统作品，游戏继续沿袭了系列惯有的"对存在"概念，讲述了兽人与人类的矛盾。**本作的战斗系统采用了《重生传说》的三线战斗，而敌人的高AI给人带来了极大的刺激，让人在战斗时要考虑很多。**但由于我方同伴的低AI，所以让游戏难度增加了不少。本作最大化地发挥了NDS的机能，全3D的地图、昼夜的变化，诸多细节的表现都很到位。不过游戏的缺点也依然众多，单调的剧情、世界过小、极少的隐藏要素以及诸多不体贴的设定让玩家非常惋惜，在人物刻画方面也太肤浅。而料理上运用了触控笔的功能，这才让游戏多了一些乐趣。



传颂之物 逝者的摇篮曲	AQUAPLUS	10月26日	★★★☆☆
PS2	うたわれるもの 散りゆく者への子守唄		S・RPG
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：23
6800日元	无对应周边		文：晴天



本作移植于2002年发售的同名电脑游戏，并且在原有的基础上加入了新的战斗和收集要素。游戏共分为"探索"和"战斗"两个部分，在"探索部分"中玩家需要选择不同的地点触发与各个角色的事件，并推进剧情的发展，"战斗部分"和传统的SLG类似，新加入的"药术"和"协击"也更加考验玩家的战术布局。**游戏最出彩的还是精美的人物设计和超越现实的凄美故事，再加上游戏中背景音乐起到了很好的烘托作用，所以玩家会很容易融入到游戏的世界中。**收集到游戏中100个"收集品"还能追加"隐藏战斗"，等待玩家的将是与所有BOSS的华丽大对决。



地牢围攻：苦痛王座	Take-Two	10月30日	★★★☆☆
PSP	Dungeon Siege：Throne of Agony		A・RPG
1~2人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：-
39 99美元	无对应周边		文：星夜



《地牢围攻》是近年来在PC上最为成功的美式动作RPG系列之一，而《痛苦王座》是该系列的首款掌机作品。本作故事发生在《地牢围攻2》之后，阿拉纳世界因为一场大灾难而毁灭殆尽。本作的游戏时间为15~20小时左右，总共分为三大部分，根据玩家选择的角色，部分情节的对话会有所不同。

出色的战斗系统是"《地牢围攻》系列"的卖点，而本作的战斗与大获好评的《未名传奇》相似，比起PC版，本作的战斗成分更多。考虑到PSP屏幕较小，本作中的人物比例较大。每次升级时，玩家可以将点数分配到各种能力属性上，从而培养出符合各种玩家游戏风格的角色。



&3DM-SM
www.plumbook.cn

灵异恐惧	Vivendi Games	10月31日	★★★☆☆
X360	F.E.A.R		FPS
1~8人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：23
59.99美元	无对应周边		文：ACE飞行员



2005年PC上最佳FPS游戏移植作品。据说开发小组成员特别欣赏日本的恐怖电影(尤其是《午夜凶铃》系列)，所以在游戏中融入了大量日式恐怖电影的经典元素，这也成为游戏一炮而红的最大卖点。X360版保留了原PC版全部内容，并且增加一些奖励关卡，虽然现在看来游戏的画面算不上顶级，但光影效果依然出色。本作有着超越其他FPS的紧张感和引人入胜的剧情，各种突如其来的灵异桥段确实牢牢抓住了玩家的心弦。**游戏中同样拥有类似“子弹时间”的慢镜头效果，玩家可以在子弹中穿梭的同时与敌人展开《黑客帝国》般的枪战。**可惜游戏控制比较复杂，用手柄操作起来不是很完美。



极品飞车：卡本峡谷	EA	10月31日	★★★★☆
X360	Need For Speed：Carbon		RAC
1~2人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：23
59.99美元	无对应周边		文：小白龙



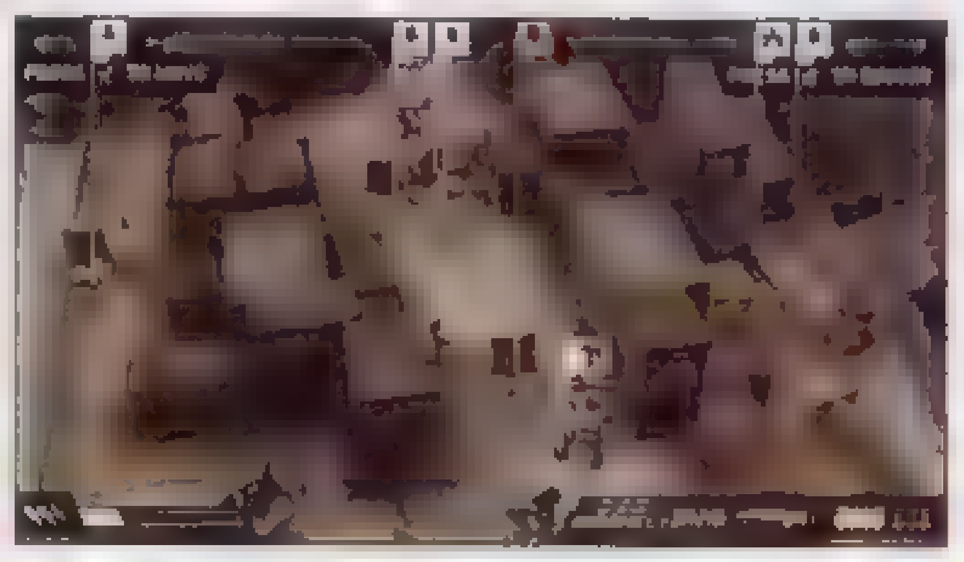
以强调紧张刺激的驾驶乐趣著称的“《极品飞车》系列”推出的系列第10部作品。本作在继承了前几代广受好评的系统之上又对生涯模式进行了全新的改良。游戏中的生涯模式经过了重新设计，玩家可以通过各种类型的比赛来取得区域的控制权。新增加的“峡谷竞赛”赛事是本作最大的亮点，该模式中要求玩家在一条两边都是万丈深渊的狭窄山路上进行竞速或一对一的追逐赛，在危险的峡谷上飞驰稍有不慎就会车毁人亡。**本作的车队系统更加强调战略性，合理运用队友赛车的特性，与队友默契配合才能获得比赛的胜利。**EA一贯的全平台战略使得玩家在每一个主机平台都可以玩到本作。



杀戮地带：解放	SCEA	10月31日	★★★★☆
PSP	Killzone Liberation		ACT
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：24
39.99美元	无对应周边		文：多边形



与PS2上的那款《杀戮地带》所不同的是，本作并没有采用FPS的游戏类型，而是转为了动作射击类型，这一变化令游戏感觉大为不同，令人想起了PS2版的《新魂斗罗》。**游戏场景采用全3D多边形构建，其细腻程度令人难以相信这是掌机游戏，战场气氛十分浓厚。**游戏人物动作也非常到位，举手投足有模有样。游戏中可选择的武器与辅助道具虽然不多，但个个独具特色，战斗起来的火爆效果绝不逊色于家用机上的同类游戏，音乐音效也实实在在地衬托起了战场应有的激烈气氛。除了单人任务模式之外，游戏还对应WI-FI联机合作或者对战，而游戏的完成度也与这些要素息息相关。



横行霸道：罪都故事	Take-Two	10月31日	★★★★☆
PSP	Grand Theft Auto Liberty City Stories		ACT
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：24
39.99美元	无对应周边		文：星夜



作为2006年北美PSP第一大作，《横行霸道：罪都故事》比前作《自由城故事》有着很大的进化：**同屏多边形数增加了一倍，可视距离也增加了一倍，玩家甚至可以像PS2版一样驾驶着直升机鸟瞰整座城市，**对于一款掌机游戏来说绝对是一大技术突破。

在本作中，玩家扮演的是PS2版《罪恶都市》主要角色Lance Vance的兄弟Vic Vance，为了养家糊口而参军，却卷入了贩毒、谋杀墨西哥帮成员等一系列犯罪事件中。本作的系统设定与《自由城故事》相似，但游戏长度是其两倍。游戏中还有大量新增载具，例如各种游艇和直升机、喷气机等。



十一月 NOVEMBER

◆ PS3日本上市



11月11日，PS3在日本发售当天出现了极度混乱的场面。据统计，日版PS3首批出货量为8.3万台，其中20GB版本为3.2万台，60GB版本为5.1万台；PS3游戏软件首批出货量为24万套，首日只卖出了7.6万套，消化率仅为30%。

◆ PS3美国上市

11月17日，PS3的美国首发情况比日本更为混乱，美国各地相继发生与PS3相关的抢劫和暴力事件。据估计，美版PS3的首批发货量不到20万台。由于缺货严重，PS3在网络上的初期拍卖平均成交价高达2700美元。

◆ Wii美国上市



Wii于PS3首发的两日后在美国上市，作为首发活动举办地的纽约时代广场玩具反斗城出现了3000人的壮观队伍，不过由于供货充足，Wii的首发秩序井然。

◆ 港台版PS3全球同步首发

行货版PS3于11月17日在香港和台湾上市，成为港台地区有史以来第一部与美国同步首发的游戏机，并且首发游戏中还包括一款中文版的《源氏：神威奏乱》。不过台湾地区的首批PS3发货量仅为500台，香港仅200台。

◆ SCE亏损2000亿日元

SCE宣布，由于PS3成本高昂，其财年亏损额将会达到2000亿日元，成为索尼亏损最严重的部门。

◆ 《战争机器》创记录

微软宣布《战争机器》在美国发售两周销量突破了100万套，成为X360销售最快的游戏，销售速度远远超过了当年的《光环》。截至12月末，《战争机器》全球销量突破了270万套。

◆ SCEI高层变动

SCEI于11月30日公布了高层人事变动，原社长久多良木健就任会长职务，原SCEA总裁平井一夫就任SCEI集团社长，原SCEE总裁David Reeves担任SCEI集团副社长。此次人事变动被认为是索尼对久多良木健的明升暗降，今后SCEI集团的管理事务将主要由平井一夫负责。

www.plumbook.cn

星之卡比 多洛奇团登场!	Nintendo	11月2日	★★★☆☆
NDS 星のカービィ参上！ドロッチェ团			ACT
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：21
4800日元	无对应周边		文：晴天



本作延续了“《星之卡比》系列”清新可爱的画面风格，每个关卡中玩家获得的技能和物品都会存储在下屏显示的界面中，而玩家只需要使用触控笔就能方便快捷地使用它们，同时如何取舍获得技能和物品也使战斗的策略性大大增加。**除了系列传统的“吸收敌人以获得其能力”的系统外，将下屏界面中的两个特定技能或物品拖拽到一起就能产生更高级的“融合技能”**，例如火焰和大剑就能组合出“火焰剑”，这不但是游戏中解谜的主要手段，还使原本独立甚至是显得鸡肋的技能也能充分发挥自身的作用。利用WI-FI网络，玩家还可以邀请好友在3个游戏专门准备的小游戏中一较高下。



精英应援团	Nintendo	11月6日	★★★★☆
NDS Elite Beat Agents			MUG
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分 24
29.99美元	无对应周边		文：胜负师



2005年创意音乐游戏《押忍！奋斗！应援团》的美国版本，**游戏完全延用日版的玩法、规则、难度设置以及用漫画交待剧情等方式，但在选曲和系统的细节方面，进行了全面调整。**比如增加了教学内容；可以跳过歌曲的前奏来节省时间；可以保存REPLAY，并能与REPLAY存档对战；加强了联机对战与交换功能等，均达到了体贴玩家的效果。歌曲数量增加到了19首(前作15首)，多为欧美乐迷耳熟能详的经典歌曲。每首歌曲都对应一个故事，情节夸张幽默，妙趣横生。本作共分为四个难度，游戏上手需要一些时间，后期歌曲难度较高，需要反复尝试和背版方能通过。



LUMINES II	Buena Vista Games	11月6日	★★★★☆
PSP LUMINES II			PUZ
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：25
29.99美元	无对应周边		文：胜负师



《LUMINES》是水口哲也成为独立制作人后的处女作，曾获得广泛好评，并拥有全球超过50万份的销售佳绩。**这一款正统续作在游戏玩法和基本规则方面并没有太多改变，都是将方块益智游戏与音乐节奏相结合，给予玩家独特的视听享受**，同时也有着易学难精的特点。游戏最大的变化在于不少歌曲的背景画面直接采用了原曲MV，使游戏进一步突显声光结合的制作理念。游戏界面与X360版如出一辙，但内容异常饱满。收录的歌曲数量超过90首，除了基本的游戏模式外，还有拼图、解谜、时间挑战等多种趣味模式，基本模式也没有三种难度，可适应不同玩家的需要。



海豹突击队：联合突袭	SCEA	11月7日	★★★☆☆
PS2 SOCOM U.S. Navy SEALs: Combined Assault			ACT
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：—
49.99美元	对应PS2 BB Unit		文：星夜



每年的秋季档期推出一款《海豹突击队》几乎已经成为SCEA的惯例，当初PS2的网络服务在北美开通初期，《海豹突击队》是最受欢迎的网络游戏，而这款在PS2晚年推出的新作已经可以支持32人游戏，并且新增了4人合作游戏模式。

单人模式方面，本作总共有18个任务，玩家可以自由选择任务的完成顺序。游戏对小队命令菜单进行了改良简化，战术搭配更为方便。不过令人失望的AI系统使得队友经常不听指挥，而敌人的AI也很低，令战略性大打折扣。**本作的另外一个特色是通过将PS2和PSP版的记录同步，实现与PSP版《亡命战队2》的互动。**



吉他英雄II	RedOctane	11月7日	★★★☆☆
PS2 Guitar Hero II			MUG
1～2人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分 22
49.99美元	对应专用吉他控制器		文：胜负师



虽然“《吉他英雄》系列”是小公司的小制作，却受到了很多摇滚乐迷的追捧，对于经受过重金属摇滚乐的熏陶的玩家来说，也是完全没有理由拒绝的教科书级别的游戏。**即便是并不擅长音乐游戏的玩家，本作优秀的学习曲线也可以很好地帮助你由浅入深**，如果配合专用的吉他控制器，上手会更加容易。游戏在选曲方面的经典程度与前作相比不遑多让，有超过55首的摇滚歌曲可供选择，并在现场气氛上有所加强，在一个关卡中表现出色，还可以进行“返场”演出，这一新系统的引入对调动玩家情绪很有帮助。本作还将于2007年3月推出X360版本，敬请摇滚乐爱好者留意。



纱迦2006年度十佳游戏



- 右脑达人 爽解！ 找碴博物馆
- 战国无双 2
- 最终幻想XII
- 俄罗斯方块 DS
- 格斗之王 最强冲击 2
- 战国BASARA 2
- 摔角天使 生存者
- 超级机器人大战 XO
- 蓝龙
- 荒野兵器 5

年度感言 个人十佳游戏中，除了众人皆知的大作，还有几个二三线游戏，不过它们带给我的乐趣并不少。这10个游戏中完全原创的作品只有两个，明年希望能尝试更多的原创游戏，当然也希望厂商多加努力。由于个人没有PSP，所以10个游戏中没有1个PSP游戏，错过了众多的优秀作品实属可惜。最得意的是年前明智地购入了X360，总算是没有错过《蓝龙》这样的好游戏。当然X360上的好游戏不少，如果再多给一些时间的话，相信能打动我的游戏还会更多吧！（老调重弹，为什么一天只有24个小时……为什么人要睡觉……）

www.plumbook.cn

海豹突击队：亡命战队2

海豹突击队：亡命战队2	SCEA	11月7日	★★★☆☆
PSP	SOCOM：U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2		ACT
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：—
39.99美元	对应16人网络游戏		文：星夜



2005年推出的**《海豹突击队：亡命战队》实现了掌机游戏的一个重大技术突破：PSP多人模式的语音通信功能**，而这款续作在保留该系统的同时，在战术性方面也进行了改良。

本作中存在两种潜在的经验值类型，通过玩家的实际行动以及造成的间接破坏，会在命令权限和影响力方面得到提高，从而可以要求更强大的后方支援，或者进行黑市武器交易。

本作任务数量达到了14个，而这些任务的执行将会影响到PS2版的《联合突袭》。例如在某个任务中，PSP版的目标是狙击直升机坠毁现场的敌兵，而该任务完成后，PS2版的队员就可以直接进入坠毁现场。



使命召唤3

使命召唤3	Activision	11月7日	★★★★★
X360	Call of Duty 3		FPS
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：26
59.99美元	无对应周边		文：十六夜



"史上最强二战FPS、"这一形容确实一点都不为过，借助X360的机能，游戏为我们呈现了一个战火纷飞的二战战场。游戏中玩家扮演盟军为解放巴黎而战，而借助X360的机能，二战时期城市街道以及各种经典武器都真实地展现在玩家的眼前。本作关卡众多，而在每关中，又有大量任务需要玩家完成。任务种类也是丰富多样，从占领阵地、掩护同伴到驾车突围、坚守据点，可谓应有尽有。与系列相同，本作依然没有血槽的设定，玩家受到一定伤害后画面会有提示，而这时再受攻击便会阵亡。**庞大的战场、复杂的街道，本作对战场的再现依然具有很高的水准，而逼真的音效更是让玩家身临其境。**



战争机器

战争机器	Microsoft	11月7日	★★★★★
X360	GEARS OF WAR		ACT
多人在线	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：28
49.99美元	无对应周边		文：GOUKI



微软发行，以制作《虚幻》系列而闻名于业界的Epic制作的《战争机器》是X360在2006年度最重要的游戏，这款游戏采用了Epic最新的"虚幻引擎3"游戏，同时也是这个功能强大的游戏引擎的首个游戏，担负着向业界展示"虚幻引擎3"的重任。**游戏展现了可以说是目前为止电视游戏画面的最高水准，全程即时演算的游戏画面甚至超过了目前一些游戏的CG，对于任何玩家来说，《战争机器》的游戏经历都有可能是一次难忘的视觉体验。**游戏发生在一个名叫塞拉的星球上，移居到这里的人类与行星地底的蝗虫部落为了生存展开了一场你死我活的较量。在游戏进行时，以时下非常流行的"越肩视角"来展开，在战斗中，玩家需要找到掩体，再与CPU队员合力打击敌人。游戏的单机流程并不长，但玩法却多种多样，不但支持上下分屏的双人合作模式，让另一名玩家代替CPU与你并肩作战，更支持通过Xbox LIVE进行网络双人合作，将单机游戏的乐趣扩展到了网络之中。不仅如此，游戏还拥有十分成熟的网络对战模式，在这个模式中支持最大5 VS.5的组队战，对战地图也是特别制作的，成熟的游戏系统与完善的网络功能令《战争机器》的游戏时间成倍上升，更成为2006年微软拓展X360金会员的大功臣。







▲本作在发售两个月后即突破300万销量，成绩斐然。

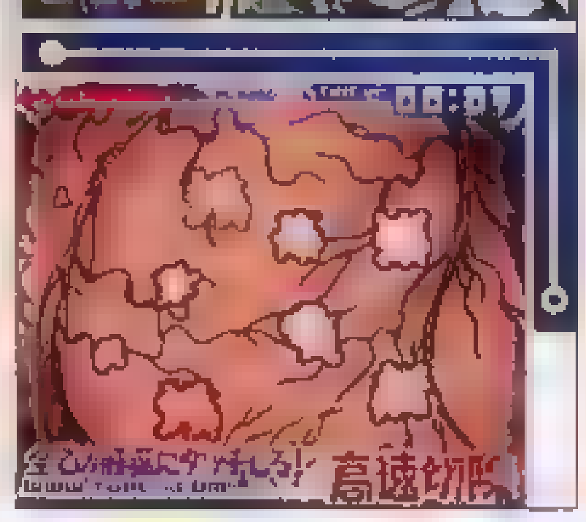
怪医黑杰克 火之鸟篇

怪医黑杰克 火之鸟篇	SEGA	11月9日	★★★☆☆
NDS	ブラック・ジャック 火の鳥篇		AVG
1人	对应玩家年龄 全年龄	日版	UCG评分 22
4800日元	无对应周边		文：玛娜



本作是根据漫画之神手冢治虫的最高杰作《怪医黑杰克》改编的游戏，在游戏中故事采用章节形式进行，除了收录了原作中全30话以上的精彩内容外，还追加了崭新的原创故事，让玩家在感受怀旧的同时体验到一份新鲜感。**本作中最有特色的当属游戏画面以漫画的形式表现，玩游戏的过程就像是阅读漫画一样。**玩家要使用触控笔和麦克风来完成手术，手术途中还会根据患者的不同出现各种迷你游戏，相当有趣。而这款作品中一共收录了原作中总数40人以上的角色，包括铁臂阿童木、写乐、火之鸟等著名角色均齐聚一堂参与这场缅怀手冢治虫的盛筵，是FANS不可错过的作品。





舞-乙HiME 少女舞斗史！！

舞-乙HiME 少女舞斗史！！	Sunrise Interactive	11月9日	★★☆☆☆
PS2	舞-乙HiME 乙女舞斗史！！		FTG
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分 18
6800日元	无对应周边		文 玛娜



本作是继2005年6月推出的PS2游戏《舞 HiME 命运的系统树》之后，又一款以《舞 乙HiME》为题材的PS2游戏，**作为一款纯FANS向游戏，在原作动画中受欢迎的人气角色在游戏中自然也悉数登场，可选择的人物非常多，还有众多隐藏要素和隐藏角色等待挖掘，**新增加的"IF模式"更是原作FANS所关注的重点。游戏本身上手十分简单，主要只有两个攻击键、一个必杀专用键和一个防御键，没有搓招的概念可言。游戏的对白都邀请了声优配音，角色的必杀也完全忠于原著，变身时还有华丽的动画可以观看，对于FANS来说这些要素已经足够激起购买的欲望了。



3DM-SM
www.plumbook.cn

宝贝万岁	Microsoft Game Studios	11月9日	★★★☆☆
X360	V va Pinata		ETC
	1～4人	对应玩家年龄：全年龄	繁体中文版	UCG评分：24
	49.99美元	无对应周边	文：ACE飞行员

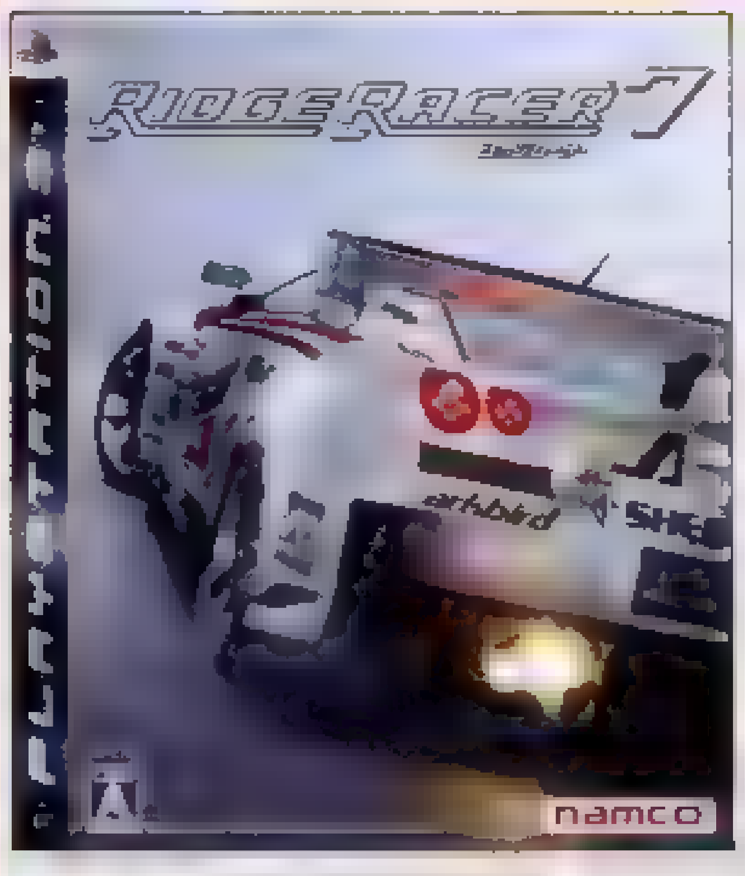


圣诞到了前夕，微软为我们带来了一款画面极其另类的养成游戏。这款游戏中各种动物的造型就是取材自拉丁美洲传统派对游戏皮纳塔。开发这款作品的是大名鼎鼎的Rare，其代表作有“《坏松鼠》系列”等。游戏中有许多地图，**玩家就像是一位动物管理员，不但要为种类繁多的皮纳塔们搭盖各种生活、休闲设施而且还要负责喂养照顾它们的起居，总之就是把它们伺候好成为了玩家的头等大事。**游戏中可以用来饲养的各类皮纳塔



超过60种以上。并且可以通过Xbox LIVE下载全新品种，通过“交配”系统还能繁殖出特种皮纳塔。本作是微软针对低年龄市场推出的一个别具匠心的游戏。

山脊赛车7	NBGI	11月11日	★★★★★
PS3	Ridge Racer7		RAC
	1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：27
	6980日元	无对应周边	文：十六夜



作为PS3的首发游戏，本作确实是非常出色的将PS3的硬件实力表现了出来。**比赛场地远景的制作也非常优秀，那些充满层次感的连绵山峦以及建筑物的质感都是在以往系列中无法实现的。**“气流系统”就是本作新引入的全新概念。在行驶过程中，玩家只要与前方赛车保持一定距离和角度，位于屏幕左下角的显示灯亮起的同时“气流系统”便会发动，此时的效果就是玩家的车速会开始提升。利用这一点玩家可以在不消耗氮气的情况下赶上并超过前方的赛车，而对手也会利用这点对付我们，也正因如此本作的比赛经常会出现玩家与众多对手反复超车与被超，令比赛场面更为激烈。除了新增加的系统外，本作在其他方面也进行了不少的调整。首先是“钱”这一概念复活，游戏中赢得比赛就能获得相应的资金奖励，而玩家不仅可以购买新赛车，还可以购买各种部件强化、改造钟爱的赛车。游戏中玩家还能够获得声望以及厂商点数。随着玩家声望的不断提高，当达到某一个规定数值后，游戏便会开启相应的隐藏要素。厂商点数则与RPG或动作游戏中的熟练度非常相似，本作中为玩家提供赛车、强化改装部件的厂商数量是系列最多的，而玩家只有驾驶、购买这些厂商的赛车、部件赢得比赛后才能提升厂商点数。





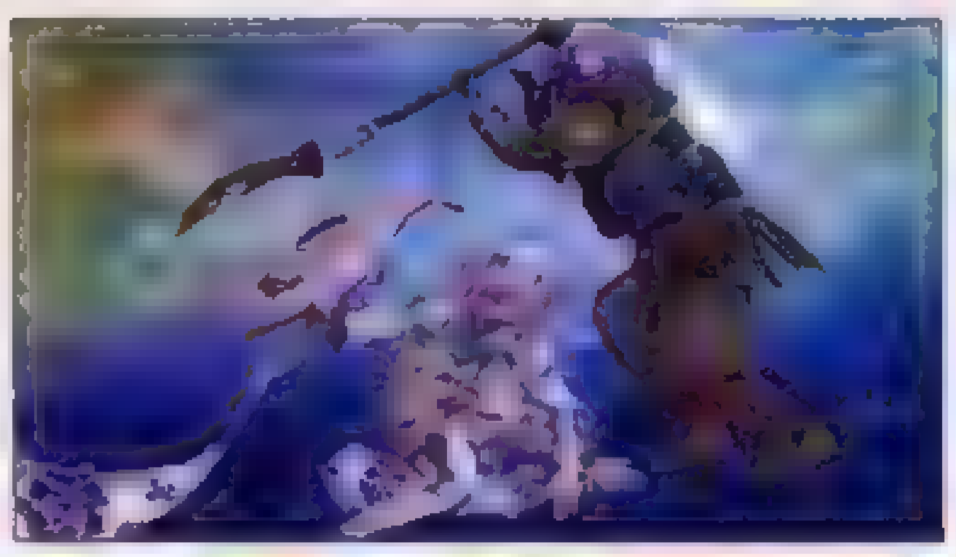


▲改装车辆要素的加入令游戏的战略性有了大幅度提高。

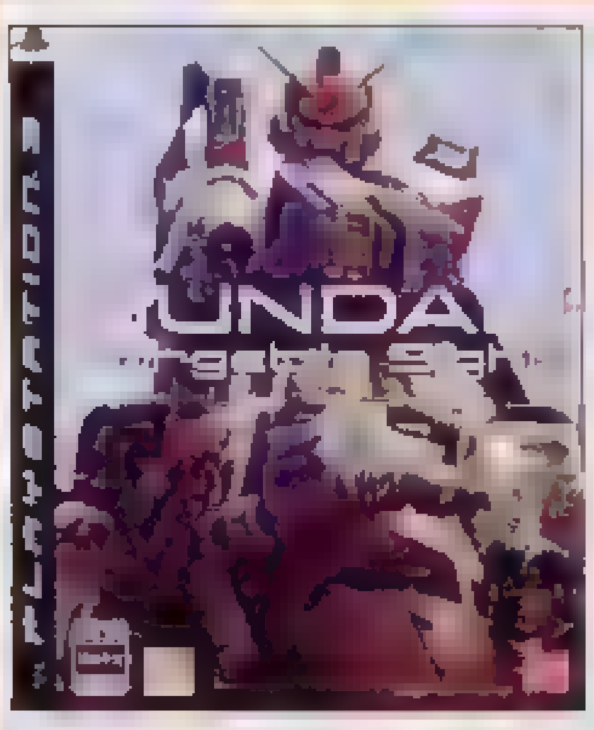
源氏 神威奏乱	SCEJ	11月11日	★★☆☆☆
PS3	GENJI 神威奏乱		ACT
	1人	对应玩家年龄 15岁以上	日版	UCG评分：20
	5980日元	无对应周边	文：纱迦



本作是PS2版《源氏》的续作，故事紧接前作，从义经铲除平氏一直讲到战胜兄长赖朝，众多历史名场面均在游戏中出现。由于平台进化为PS3，故游戏画面有明显上升，并有半小时左右的高清晰CG动画，可谓“看”点满载。本作可以使用的角色一举扩充至4名，包括前作中拥有绝高人气的静御前。**游戏还加入了瞬间换人系统，只要输入方向键就能立刻换人，由此可以使出一些多人配合的连续技。**前作的主要系统神威有着很大变化，变为主动向敌人进攻，难度大幅下降。游戏有一定的收集要素，并可通过网络下载新服装。但不能自由调整视角是游戏的致命缺点，对游戏的影响极大。



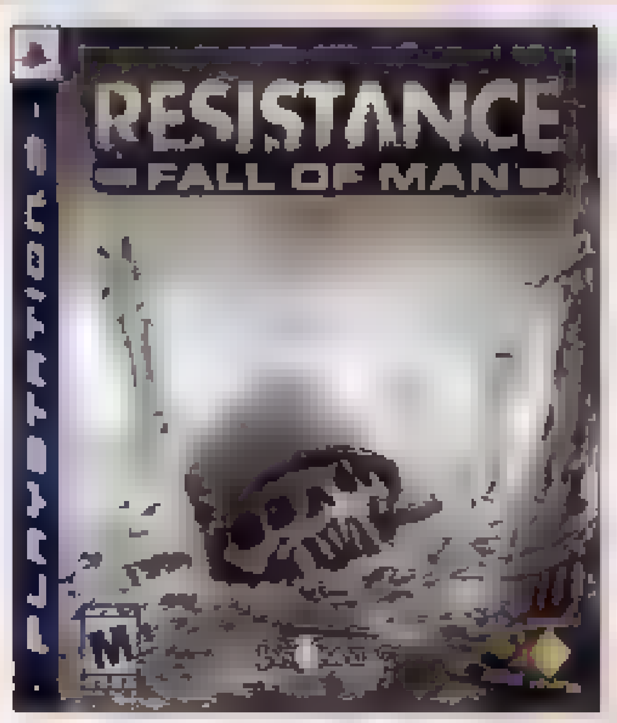
机动战士高达 锁定目标	NBGI	11月11日	★★★☆☆
PS3	机动战士ガンダム ターゲット イン サイト		ACT
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：18
	6980日元	无对应周边	文：十六夜



作为第一款随新主机首发上市的高达游戏，本作还是有不少亮点的。首先，本作是迄今为止最为真实的高达游戏。**无论是机体运动的沉重感、MS各部分细节的再现还是装甲的旧化，本作都可以说是史上最强。**游戏中遭受到来自不同方向的攻击后，机体的头部、双臂、腿部等都会出现破损，受损严重的会断裂甚至被摧毁。而战场上各种建筑物以及树木桥梁等都可以被破坏，尤其是房屋倒塌以及仓库爆炸的效果，都还是比较真实的。游戏中玩家要在10月到12月间完成上级派下来的种种任务，从侦查战区、支援友军到阻截敌人、攻占基地，应有尽有。机体收录方面还算比较全，而原创机强袭吉姆很有特色。



抵抗：灭绝人类	SCEA	11月14日	★★★☆☆
PS3	Resistance：Fall of Man		[illegible]
	1～32人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：22
	59.99美元	无对应周边	文：ACE飞行员



在PS3首发游戏中，本作的表现可圈可点。游戏背景发生在1945年一个完全架空的历史背景下，玩家扮演人类士兵抵抗异形生物奇美拉的入侵。玩家不但能看到写实的二战时期的古旧场景，而且还有未来派风格的异形生物建筑群。**《抵抗》的各种设定趋于很传统的FPS游戏，系统方面并没有多大的创新，玩家甚至能看到弹道的轨迹。**而在武器选择上游戏又提供了非常丰富的种类，特别是奇美拉的武器，功能都比较怪异。游戏属于典型的慢热型，起初并没有多大惊喜，但越到后来表现就越出色，大作的感觉也越来越强烈。游戏最大支持32人同时进行网络对战的表现相当流畅。



www.plumbook.cn

超级猴球 香蕉闪电战

超级猴球 香蕉闪电战	SEGA	11月14日	★★★★☆
Wii Super Monkey Ball: Banana Blitz			ACT
1~4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：24
49.99美元	无对应周边		文：胜负师



本作是任天堂新主机Wii首发游戏中评价较高的作品，有着世嘉游戏的独特烙印。游戏分为两大模式，单人模式为系列一贯的平台动作游戏，可选择6只猴子，在100个关卡中进行冒险(其中20个为隐藏关卡)。**游戏关卡短小精悍，设计十分巧妙，配合Wii的体感操作可以开发出很多精彩的玩法**，并具有REPALY存档功能。但由于操作的灵敏度很高，游戏时也需要有较高的操作精度，因此难度不低，玩家可能需要一定的时间来适应。派对模式由50个迷你游戏组成，游戏内容包罗万象，几乎涵盖了WII手柄的全部功能和玩法，是体验WII独特魅力的上佳之选。

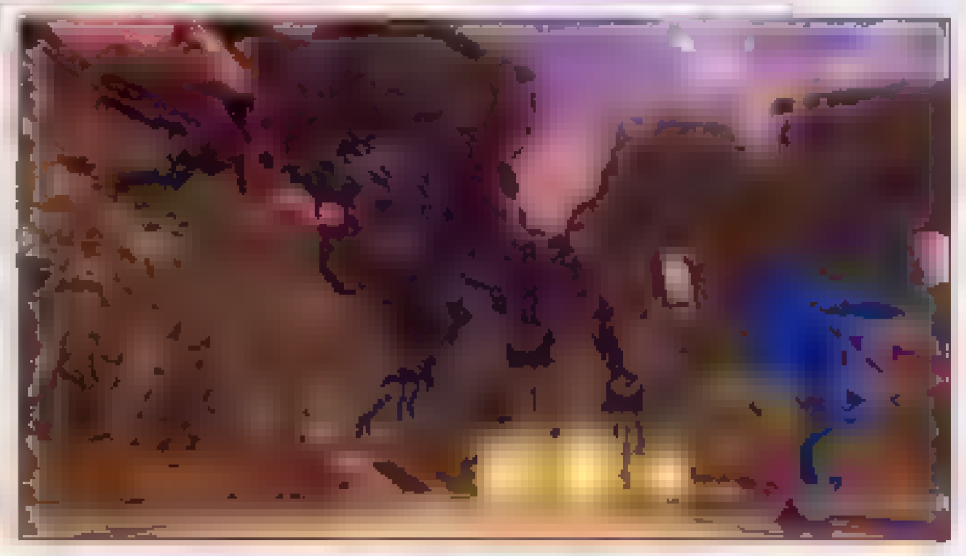


索尼克

索尼克	SEGA	11月14日	★★☆☆☆
X360 Sonic the Hedgehog			ACT
1~4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：15
59.99美元	无对应周边		文：纱迦



自从《索尼克》于1991年推出以来，系列在15年中创下了4000万套的销售记录。作为系列15周年献礼之作，本作就以《索尼克》作为名称。**游戏保留了系列一贯出色的高速感，再辅以次世代技术描绘的广阔舞台，还加入了与机器人军团对抗的魄力演出，令老玩家无不欢欣鼓舞。**3名主要角色索尼克、白银和阴影各有所长，玩家要充分发挥他们高速、超能力以及破坏力的特点来突破难关。游戏还支持多人连线式。但游戏的读盘长而且频繁，更令人无法忍受的是关卡设计有缺陷，经常出现照着游戏中设定好的路线走却依然死亡的情况。随后推出的PS3版也没有改进。



雷曼 疯兔危机

雷曼 疯兔危机	Ubisoft	11月14日	★★★☆☆
Wii Rayman Raving Rabbids			ACT
1~4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：24
49.99美元	无对应周边		文：D·S



在《疯兔危机》的十余个世界里，玩家可以自由地在里面探索，并驯服大蜘蛛、鹰、鲨鱼等怪物作为自己的座骑。游戏中，**Wii的左手柄用来控制雷曼移动、跳跃、翻滚和奔跑，而右手柄则可以用来模仿出拳等打斗动作。**雷曼的出拳动作与玩家完全一致，这时若是摇晃手柄，还可以发动特殊技。譬如迅速摇动左手柄可以将周围的敌人或物体抓起来向四周甩动，这时玩家就可以握着左手柄在头上挥舞，然后将敌人远远地抛出去；当雷曼在空中跳跃时，可以将两个手柄同时向下甩，这时雷曼就会做出强力的俯冲动作；雷曼乘坐在动物身上时，用右手柄朝相应方向移动，即可指挥其前进的方向。

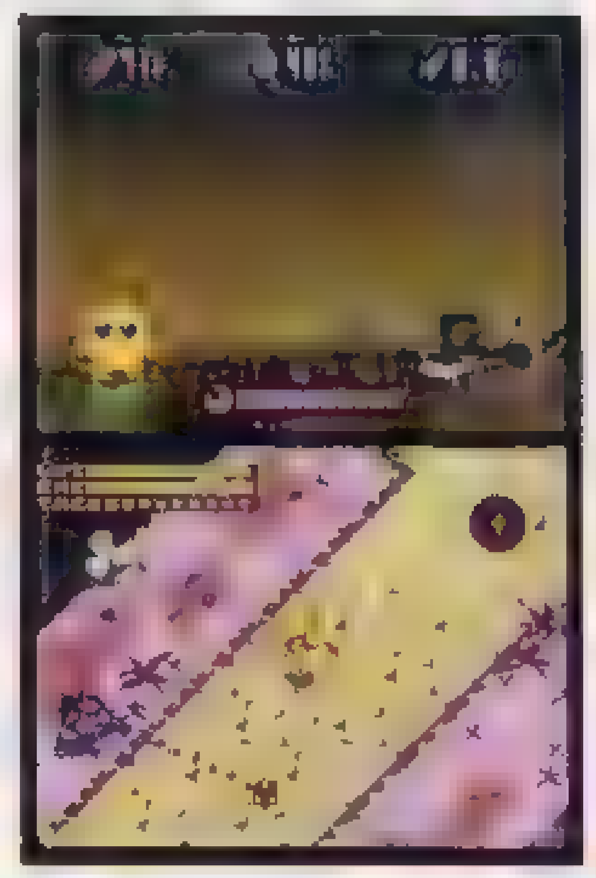


我们的太阳DS

我们的太阳DS	Konami	11月16日	★★★☆☆
NDS ボクらの太陽 D,ango&Sabata（ジャンゴ&サバタ）			A·RPG
1~4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：22
4980日元	对应Wi-Fi网络		文：小白龙



本作取消了系列作品中最具创意的可以将现实中太阳光转换至游戏中充当能量的卡带太阳传感器。而是**通过DS上屏中的模拟太阳来实现这个系统，与现实的天气没有任何关系，上屏幕中的晴、雨、阴、夜、雪、雷雨甚至彩虹、流星等天气变化都会对下屏幕游戏产生相应的影响。**通过温暖湿润气候、沙漠气候、冰雪气候的切换才能顺利通过各种迷宫。吸收太阳光能量，擅长使用枪械进行远程攻击的强哥；吸收月光能量，擅长使用剑、镰、枪等，近战攻击的威力较高的撒巴塔的双主角的设定也是游戏的亮点之一。本作支持最大4人WI-FI对战以及1卡四人联机模式。



恶魔城Dracula 迷宫的回廊

恶魔城Dracula 迷宫的回廊	Konami	11月16日	★★★★☆
NDS 悪魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス			A·RPG
1~4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分 24
4980日元	无对应周边		文：阿修罗



本作的故事接续在MD版之后，在系统上则依旧继承《月下夜想曲》的地图探索式A·RPG模式。**本作的一大特点是，玩家需要同时控制使用武器战斗的男主角乔纳森·莫利斯和使用魔法的夏洛特·欧林，两名主角从战斗方式到操作理念上都有很大的不同。**利用不同的魔导器，玩家可以选择只使用其中一人，或者操纵一人、由电脑控制另一人，也可以选择两人一起使用合体技。在基本游戏模式没有大变化的前提下，这种双主角的战斗系统极大地丰富了游戏乐趣。游戏依然拥有丰富的地图、隐藏的剧情分支及各种图鉴供玩家探索。本作对应Wi-Fi，玩家可以在线出售多余的道具。



火影忍者 木叶之魂

火影忍者 木叶之魂	NBGI	11月16日	★★★☆☆
PS2 NARUTO－ナルト－木ノ叶スピリッツ!!			ACT
1~2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：20
6800日元	无对应周边		文：雨滴



随着漫画《火影忍者》的热销，以其为蓝本创作的游戏如雨后春笋般出现在玩家眼前，虽然根据漫画改编的游戏通常都不怎么好玩，但本作的素质还是十分不错的。《木叶之魂》的故事属于原创剧情，**游戏的难度不大，但解谜成分不少，比如需要玩家在特定的地点使用影分身术才能找到机关的设定，对不会日文的玩家来说比较麻烦。**不过熟悉之后游戏的流程将会十分顺畅。本作的隐藏要素很多，而且大部分需要完成二周目才会开启，所以为了人气角色宇智波佐助而来的玩家千万不要通关一次便放弃。除了隐藏角色外，游戏还准备了丰富的人物模式给喜欢挑战极限的玩家。



www.plumbook.cn

战国无双2 帝国

战国无双2 帝国	Koei	11月16日	★★★★☆
PS2	战国无双2 Empires		ACT
1~2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：25
4280日元	无对应周边		文：纱迦



游戏玩法与同年推出的《真·三国无双4 帝国》比较接近，同为带有SLG成分的动作游戏。由于游戏是以《战国无双2》为蓝本制作的，所以在动作要素方面有着很大的不同。**本作的育成要素非常全面，玩家可以在很短的时间内将自己心仪的武将培育完美。**另外游戏的难度也调整得更为合理，通关一遍所需的时间非常短，极为适合拿来休闲放松。游戏恢复了《战国无双》中大受好评的新武将系统，对于《战国无双2》中的柴田胜家和佐佐木小次郎两人也重新设计了动作，此外还增加了每个武将的2P服装。除去惯有的图片收集要素外，本作更新增了事件收集要素，共有230个事件有待收集。

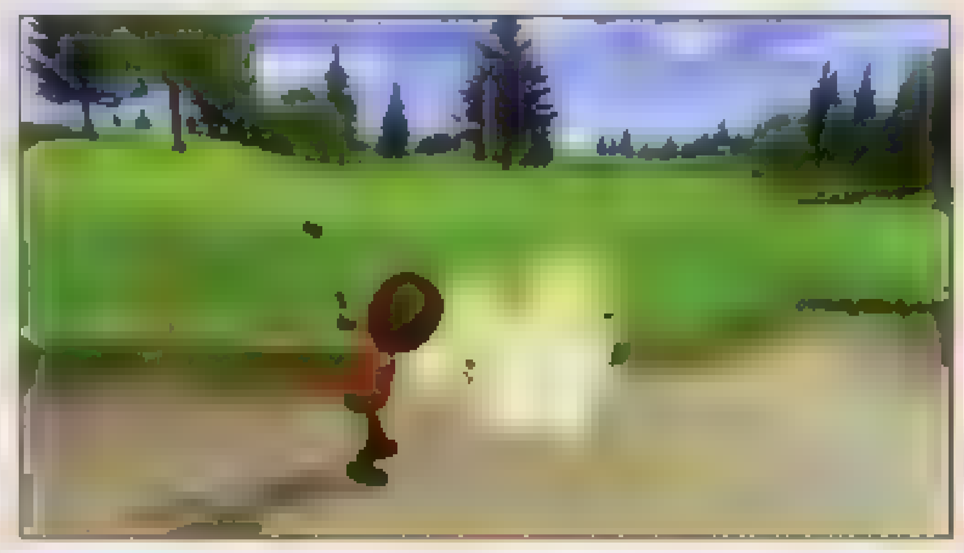


Wii Sports

Wii Sports	Nintendo	11月19日	★★★☆☆
Wii	Wii Sports		SPG
1~4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：24
免费附带	无对应周边		文：ACE飞行员



本作是首发美版Wii主机附带的一款游戏，完全免费，而日版Wii主机却不附带，需要玩家单独购买，但游戏的内容完全相同。本作由5款运动小游戏构成，它们是网球、棒球、保龄球、拳击和高尔夫。这5款小游戏拥有共同的特点就是在游戏规则上做了最大程度的简化，容易上手，操作十分简单，基本上只需要挥动双节棍就能进行游戏，按键频率很低。**每款游戏在操作上各有侧重，而且完全不同，都充分利用到了双节棍手柄的特性。**通过本作，玩家将充分体会到Wii主机的特性和体感游戏所带来的前所未有的乐趣。游戏的缺点是内容过于单一，重复可玩性较差，起初的新鲜感觉过后游戏立刻给人贬值的感觉。

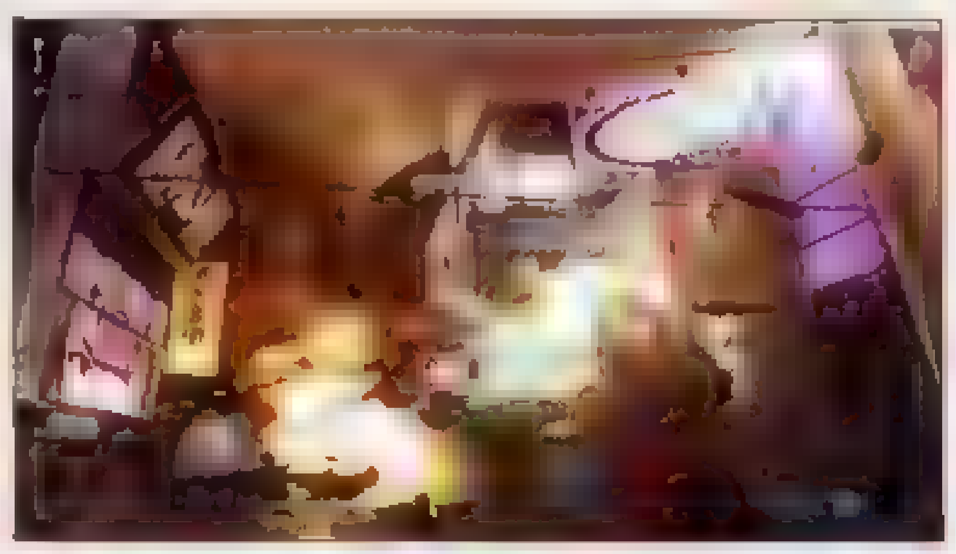


赤钢铁

赤钢铁	Ubisoft	11月19日	★★★☆☆
Wii	Red Steel		FPS
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分 23
49.99美元	无对应周边		文：GOUKI

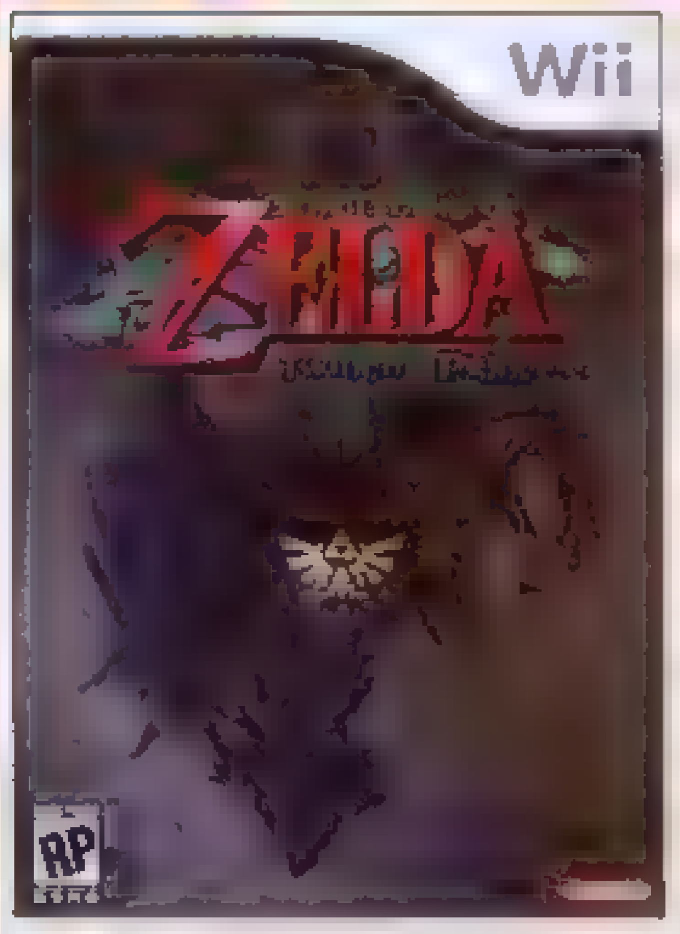


作为与Wii首发推出的FPS游戏，本作担负着向玩家们讲解如何使用Wii那独特的双节棍手柄来玩FPS游戏的重任，事实上，本作也的确做到了这一点。游戏以美国的日本黑帮内部火拼为故事背景，包括了主视点射击与主视点刀剑格斗两种游戏方式，左手手柄负责角色的移动，右手手柄负责瞄准和射击，在装弹的时候右手手柄的麦克风还会模拟子弹上膛的声音，非常有趣。**这款游戏的出现让我们意识到随着Wii的推出，家用主机上的FPS游戏很可能将会迎来一次操作系统的革新**，从使用左右摇杆来操作到现在使用Wii的双节棍手柄“指哪打哪”，这的确是一个令人兴奋的变化。



塞尔达传说：黄昏公主

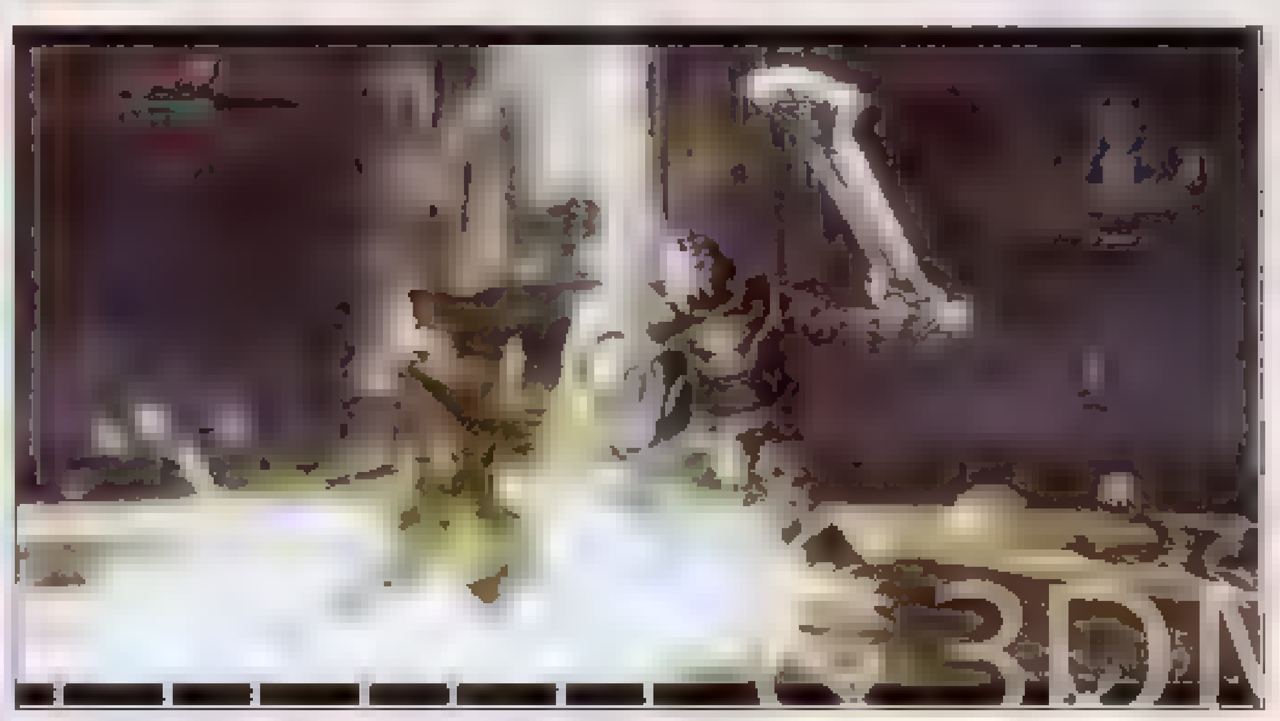
塞尔达传说：黄昏公主	Nintendo	11月19日	★★★★★
Wii	The Legend of Zelda: Twilight Princess		A·RPG
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：29
49.99美元	对应机种为Wii及NGC		文：GOUKI



本作原本只有NGC版，但随后任天堂为了配合推广新主机Wii的战略需要，追加开发了Wii版本，这也使得本作成为第一款同一时间推出两个版本的《塞尔达》游戏。这两个版本在游戏流程上没有什么差别，不过Wii版支持16：9的宽屏显示模式，还针对双节棍手柄的特性对游戏的操作进行了改动，而且为了方便操作，将左撇子林克首次变成了右手持剑左手提盾，这也随之带来Wii版与NGC版的最大不同，那就是游戏的画面是完全镜像的，包括迷宫以及村庄。本作的主题是“黄昏世界”与“光明世界”的纷争，海拉尔王国边境的普通牧羊少年林克为了拯救即将被黄昏世界侵食的家园，与神秘的小怪物米德娜一起持剑冒险。本作林克的特殊能力是变身为碧眼的魔狼，从而到达人类形态的林克所不能到达的区域，逐步扩大自己的冒险区域，慢慢接近事件的真相，揪出帮凶，打败最后的大魔王，一切事件的主谋魔王加农。**和系列作品一样，游戏以迷宫探险的形式展开，在迷宫中利用得到的道具或是特殊能力解开谜题是成功的关键。**在难度方面较前作《风之杖》来说有显著的提升，BOSS战的种类十分丰富，各种隐藏要素需要慢慢发掘，游戏流程也较前作更长，不过没有二周目的设定，这是惟一令人感到遗憾的地方。







▲游戏各方面的设计几近完美，就连画面比起次世代来也毫不逊色。

墨丘利神之杖Z 双超执刀

墨丘利神之杖Z 双超执刀	Atlus	11月19日	★★★☆☆
Wii	Trauma Center: Second Opinion		ACT
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：20
49.99美元	无对应周边		文：雨滴



如果大家看了各种讲述外科医生的电视剧后，想尝试一下当外科医生的刺激，那么这款游戏一定是你不二的选择。本作中玩家需要扮演一名外科医生，经过各种手术磨练自己，成为技术一流的医生。**利用Wii的机能，玩家可以通过遥控器手柄模拟手术刀进行各种手术，**从最简单的缝合一直到困难的肿瘤切除手术，都可以在《墨丘利神之杖Z 双超执刀》的世界中完成。为了体贴新玩家，Atlus公司还特地准备了多种难度选择，玩家可以选择适合自己的难度进行手术。惟一遗憾的是，本作前面的手术内容与NDS版的完全一样，让系列老玩家丧失了一丝兴奋感。



www.plumbook.cn

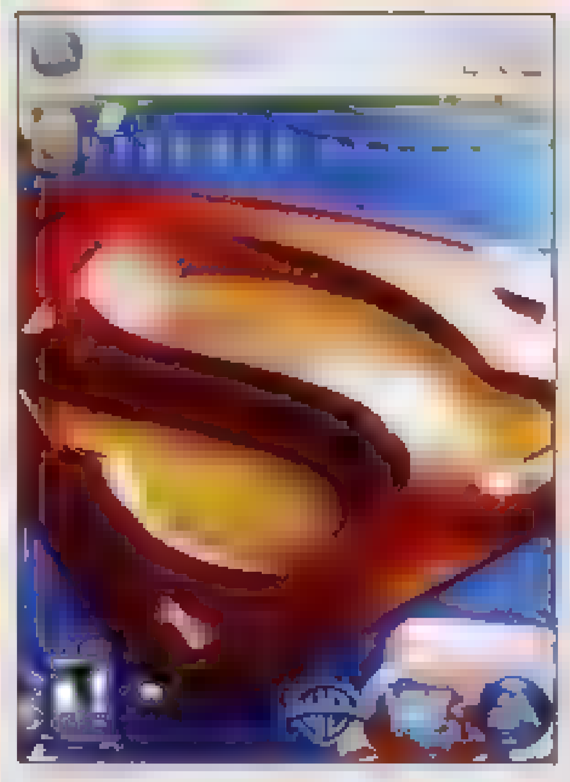
彩虹六号：维加斯		Ubisoft	11月20日	★★★★☆
X360	Tom Clancy's Splinter Cell Rainbow Six：Vegas			FPS
	1~16人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：26
	59.99美元	无对应周边		文：ACE飞行员



系列正统第6部作品，也是发生重大变革的一部作品。游戏完全放弃了系列过去复杂的任务分配、行动设置等追求写实风格的设计思路，大幅简化了游戏的操作的同时每关任务也变得清晰明了，现在游戏完全以华丽的画面和追求爽快感的团队协作来吸引玩家。**除了普通的FPS操作外，当操作主角靠近掩体时，游戏自动进入"越肩视点"状态，使得临场感觉更为强烈。**由于采用最新的动作捕捉技术，《维加斯》在对彩虹小队人物动作表现上刻画得极其细腻、逼真，不但观赏性强而且给人带来十分专业的游戏体验。在联网部分，游戏支持强大的自定义功能，会给玩家带来全新体验。



超人归来		EA	11月20日	★☆☆☆☆
X360	Superman Returns：The Videogame			ACT
	1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：15
	59.99美元	另有PS2及Xbox版		文：Gouki



作为在去年上映的同名电影的游戏版本，本作并没有如其他电影改编游戏一样在电影上映前推出，但实际的情况却表明，玩家们这半年多的期待基本上是打了水漂，三个版本低劣的场景帖图以及极不稳定的帧数令人反胃，就算是X360版也没能幸免。此外**游戏虽然取材自同名电影，但借此延伸的原创剧情也根本不讨好，游戏初期的情节就足以倒了玩家的胃口。**超人要整天在城市上空巡逻，发现险情再飞过去排除，就好像是一个全职的消防队员一样，完全缺乏对于超人的另一面——《行星日报》记者克拉克·肯特的描写，实在是难以令人相信这是一款打磨了这么久的《超人》游戏。



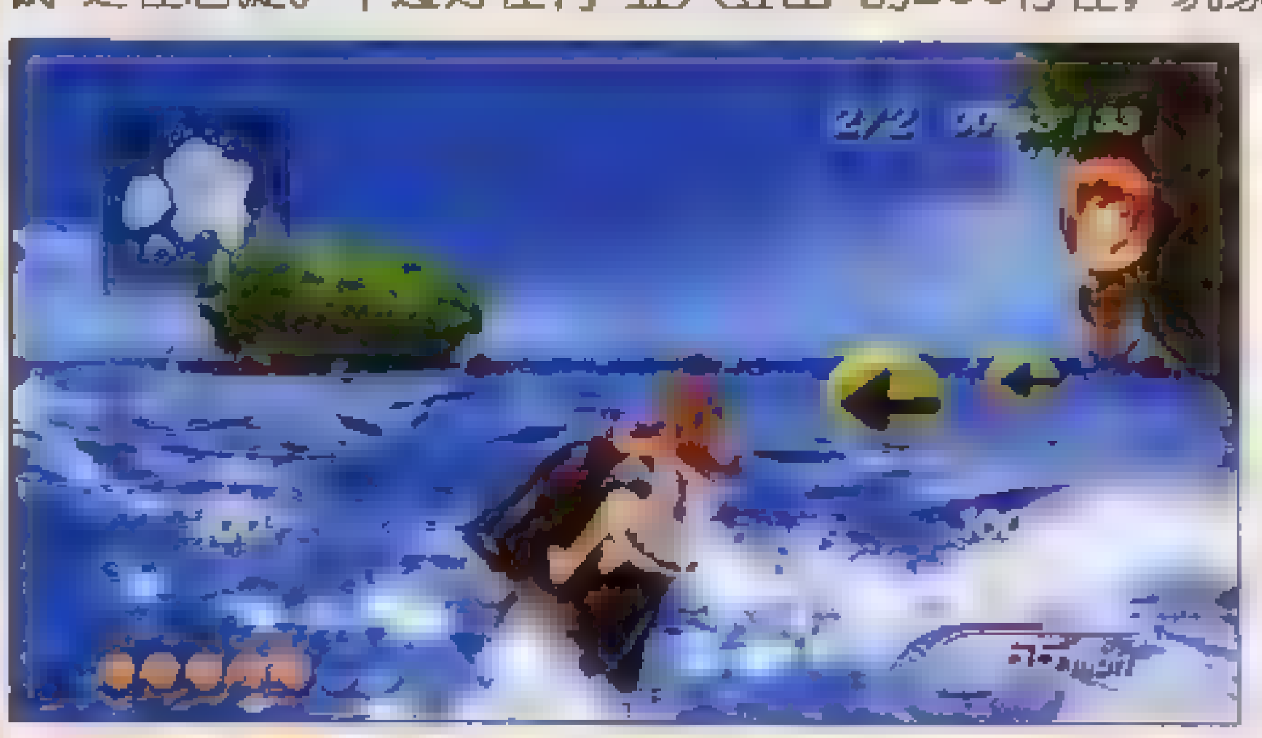
死或生极限沙滩排球2		Tecmo	11月20日	★★★☆☆
X360	Dead or Alive Xtreme 2			SPG
	1人	对应玩家年龄：17岁以上	日版	UCG评分：19
	9240日元	无对应周边		文：十六夜



说实话，**看别人玩才是享受这款游戏的真正方式。**游戏与前作一样，玩家要在名为新·扎克岛的小岛上度过14天惬意的假期，在这段时间里，玩家没有什么是必须要完成的事情，你可以让角色在沙滩上散步或是在海中畅游，到了晚上还能够前往赌场试试运气。沙滩排球是游戏中最为重要的一个环节，玩家需要先与另一名角色组队后才能与其他队伍比赛。操作与前作相同，只要用方向键和A、B键配合就能作出各种形式的进攻与配合。赢得比赛就能获得奖金，而奖金的金额与比分息息相关。与前作相同，本作同样存在与其他角色间的好感度。好感度除了影响她们对玩家的态度外，最重要的是当好感度很高时，会赠送泳装给玩家或是接受玩家赠送的"大胆"泳装。增加好感度的方法最直接的就是赠送礼物，游戏中每个角色都有自己喜好的物品以及颜色，只要选择得当对方就会欣然接受，坚持下去感情自然越来越好。道具、泳装等物品的收集在本作同样是一项大工程，尤其是泳装。由于本作中所有角色都有天价泳装，因此"挣钱"迫在眉睫。不过好在有"登入登出"的BUG存在，玩家只要在赌场花不到2个小时，"千万富翁"不再是梦。本作新增"顶人大赛"、"海滩夺旗"以及"水上摩托车竞速"等迷你游戏，让玩家休息时多了不少选择。







▲丰富多彩的迷你游戏是谋杀玩家时间的"利器"。

时尚魔女 爱情与果实 DS收藏版		SEGA	11月22日	★☆☆☆☆
NDS	オシャレ魔女 ラブ and ベリー ～DSコレクション～			ETC
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：20
	5800日元	对应专用读卡器		文：纱迦



本作是同名街机游戏的NDS移植版。街机版是一款卡片游戏，玩家要先购买发型、服装、饰品等时尚装扮卡片，然后利用街机上的专用读卡器读入，再为自己的游戏角色进行打扮。而自己培育的角色还可以用来与人比赛，官方也会定期举办各种活动邀请玩家参加。本作在日本的低龄女生心目中有着极高的人气，截止2006年11月底相关卡片已经售出2亿2千万张。**NDS版在街机版的基础上加入了不少原创要素，随游戏一齐发售的还有专用读卡器和原创卡片，NDS版的角色还可以拿到街机上使用。**但本作必须要有专用读卡器才能正常游戏，对于大部分中国玩家来说有些遥远。



十六夜2006年度十佳游戏

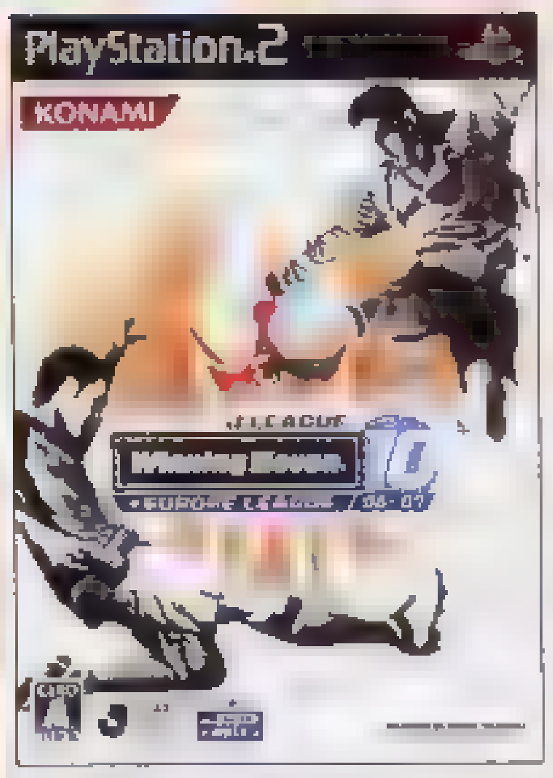
- 山脊赛车7
- 皇牌空战 零 贝尔肯战役
- 罪恶装备XX SLASH
- SD高达G世纪 携带版
- 皇牌空战X 诡影苍穹
- 机动战士高达 宇宙世纪群英会
- 使命召唤3
- 上古卷轴IV：湮灭
- 如龙2
- 怪物猎人2 dos



年度感言 NBGI，这个让16又爱又恨的公司。"山脊"与"皇牌"总是能给16带来惊喜与感动。记得当年X360入手时，16在将近半年中玩的只有《山脊6》，而现在PS3惟一一款游戏也是《山脊7》……"《皇牌》系列"可以说是目前16的怨念物，现役主机上面已经没有什么希望，而PS3上又毫无音讯，难道真要有整整一年的时间都无法飞上蓝天？高达题材永远都是16的最爱，无论怎样素质的游戏，只要有爱就没有问题。但在次世代同样需要面临"发展"这一严峻的问题，画面效果虽然必要但已经不再重要，创意与变化才是新老玩家都希望看到的。

www.plumbook.cn

J联盟 胜利十一人10 欧洲联赛06-07	Konami	11月22日	★★★★★
PS2	Jリーグウイニングイレブン10＋欧州リーグ '06-'07		SPG
1～8人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：26
6980日元	对应多重对战连接器		文：GOUKI



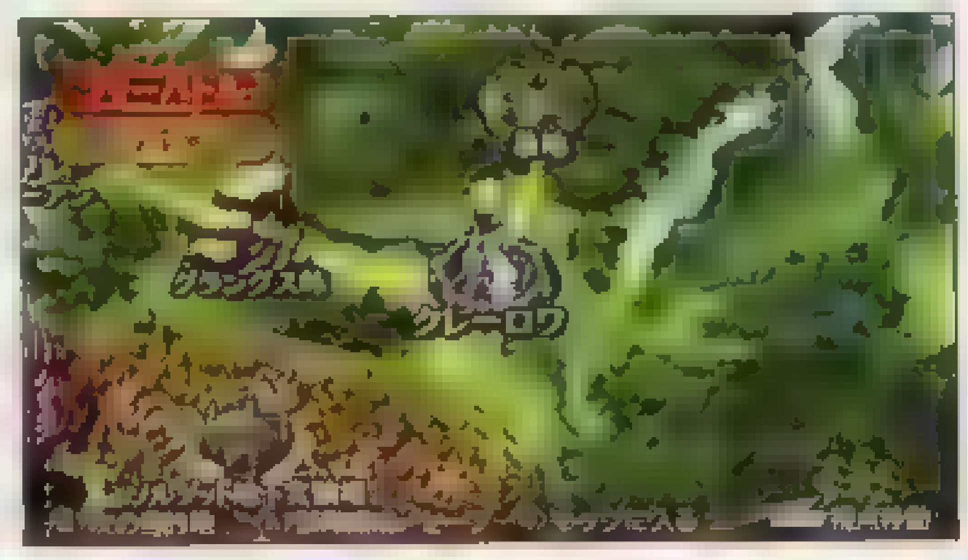
本作采用了J联赛+欧洲列强俱乐部的组成形式，收录的正式授权球队数量合计达到了121支，其中日本J联赛31支，欧洲90支，例如英格兰的曼联以及整个法甲等球队都是新增的正式授权球队。球队采用了06～07赛季夏季转会后的最新阵容，新增的“世界之旅”模式能让你使用自己心爱的球队将世界各国的劲旅打个遍，其中还会出现一些在游戏中无法选用的球队。**单机时的核心模式大师联赛再次有了长足的进步，完全仿照欧洲联赛的赛制，玩家要从夏季转会大门开放时开始构建球队**，也就是说在大师联赛的一开始就要进行球员的买卖交易，这也让大师联赛更加充满刺激和挑战性。



圣女贞德	SCEJ	11月22日	★★★★★
PSP	ジャンヌ・ダルク		S·RPG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：27
4800日元	无对应周边		文：火云



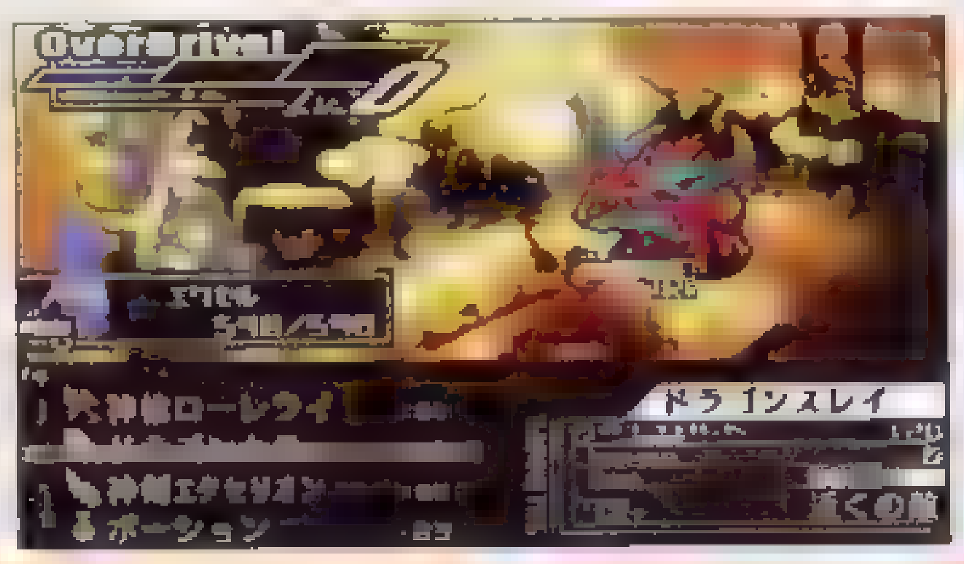
由LEVEL-5为PSP倾力打造的一款原创S·RPG大作。游戏以英法百年战争中的悲剧英雄圣女贞德为主角，在史实的基础上，加入了很多原创剧情以及神魔鬼怪等原创人物，使游戏具有了很多戏说成分。**本作是一款非常传统的S·RPG作品，战斗采用了回合制，配以详细的系统解说，上手非常快。**本作战斗中比较有特色的地方是导入了全新的“燃烧点”和“连携防御”系统。游戏中有着种类繁多的技能石，通过装备技能石，角色不仅可以拥有各种必杀技，还能够提高各项能力。本作在交待重要剧情时都用精美的2D动画来表示，配合知名声优的演出，带给了玩家至高的视听享受。



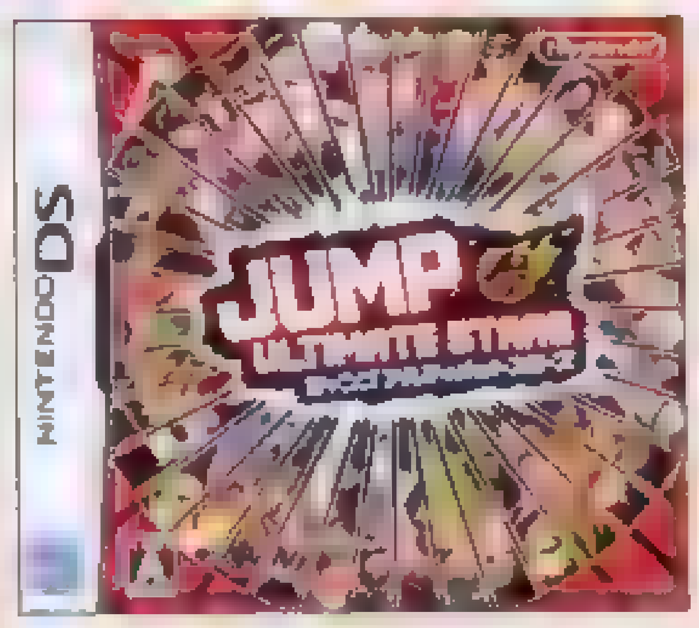
约束之地 利维埃拉	Sting	11月22日	★★☆☆☆
PSP	Riviera～约束の地リヴィエラ～		RPG
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：—
4800日元	无对应周边		文：晴天



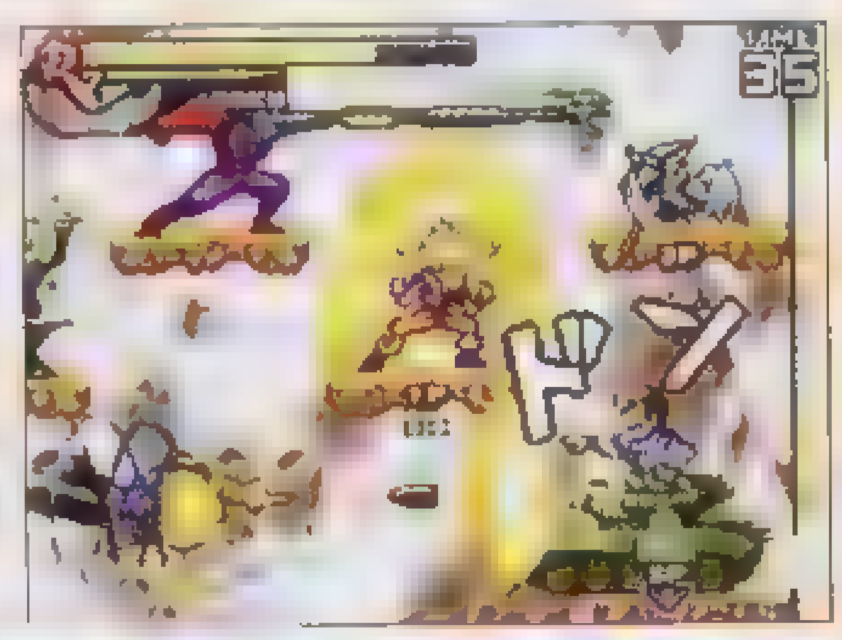
游戏经过WSC的首发和GBA的移植后，PSP版的画面虽然在本质上没有太大的变化，但是看起来依然要细腻一些。**在游戏的迷宫中进行探索时，玩家可以使用〇键在MOVE和QUEST两种模式中进行切换**，QUEST模式中不但可以对当前场景内的物体进行调查，大多数突发事件都需要使用反应按键的方式来解决。游戏战斗前玩家可以在持有的道具中选择四样带入战斗，游戏中无论是装备还是消耗品都具有熟练度的设定，让对应的角色在战斗中不断使用它们就会学会新的技能，同时自身的能力数值也会得到提升，并且在战斗中满足一定条件敌我双方都能发动威力强大的必杀技，并配有角色的特写。



JUMP漫画终极明星大乱斗	Nintendo	11月23日	★★★☆☆
NDS	JUMP ULTIMATE STARS		ACT
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：19
4800日元	对应Wi-Fi网络		文：雨滴



总体来说，这个游戏吸引玩家最大的要素在于游戏中上百名的《少年JUMP》明星，无论是早期的孙悟空，还是现在当红的黑崎一护都可以加入这场“超级大乱斗”，而这也是游戏的魅力所在。游戏的方法很简单，玩家只需要操作自己的角色尽力打倒敌人即可。不过**与前作相比，本作的系统进行了大幅度的改革，所有角色都可以进行培养**，对于喜欢二线角色的玩家来说这可算是一大福音，只要耐心培养，自己喜爱的角色也可以成为战斗的主力。另外，本作还加入了支援度的设计，每名角色都可以让3名辅助角色支援增加其能力，其中2名角色是隶属于同一漫画中，另1名则是其他漫画乱入角色。



Capcom经典合集2	Capcom	11月24日	★★☆☆☆
PS2	Capcom Classics Collection VOL.2		ETC
1～2人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：20
39.99美元	本作另有Xbox版		文：ACE飞行员



续原来PS2上的前作和PSP上的两部作品之后，本作算是系列的第四弹。整个合集包括20部Capcom过去的经典街机游戏，如：《飞龙》、《威虎战机》、《名将》、《超级街头霸王ⅡX》等，部分游戏如《圆桌武士》、《龙王》等，与PSP版略有重复，但与PS2上的前作则完全不同。玩家无法自行设定游戏难度，不过只要完成每个游戏都会获得该游戏的音乐欣赏、画廊模式以及最终的作弊模式，特别是“画廊模式”收录的部分图片极其罕见。**进入Extra后可以进行Capcom专业问答特别游戏，里面提出的问题涉及到Capcom游戏的方方面面，甚至包括《失落的星球》，如果你是卡饭那就赶紧去挑战吧。**



胜负师2006年度十佳游戏

- 铁拳5 暗之复苏
- 最终幻想XII
- 大神
- 神之手
- 鬼泣3 特别版
- 战国BASARA 2
- LUMINES II
- DJ MAX PORTABLE
- 精英应援团
- 超级猴球 香蕉闪电战



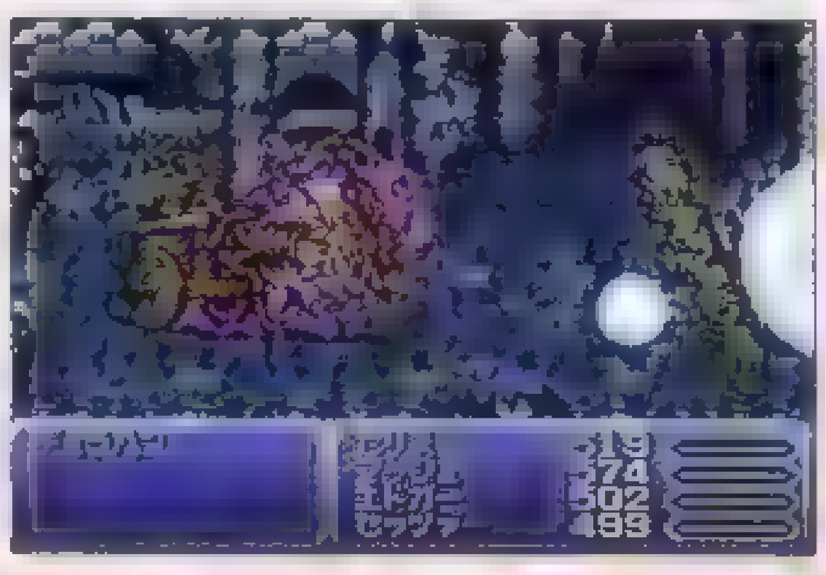
年度感言 在2005年的自我盘点中，我曾说过，因为自己情感生活的历史性伟大突破而使空余时间大幅减少，游戏时间也相对紧缩了。而在2006年，我，结婚了！这一“剧变”在一般玩家的印象中，可能相当于游戏生涯的终结。不过我要告诉各位的是，2006年我的游戏时间与前年相比基本持平，这完全靠的是自己在工作、家庭和兴趣之间寻找到了微妙的平衡点，当然，妻子的通情达理也很关键。正因如此，我在游戏的选择上更加谨慎，虽然在以上十款游戏中不乏大作，但每一作都是自己用心关注或是十分适合自己的。

www.plumbook.cn

最终幻想Ⅵ ADVANCE	Square Enix	11月30日	★★★★☆
GBA	FINAL FANTASY Ⅵ		
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
4800日元	无对应周边		文：邪魔天使

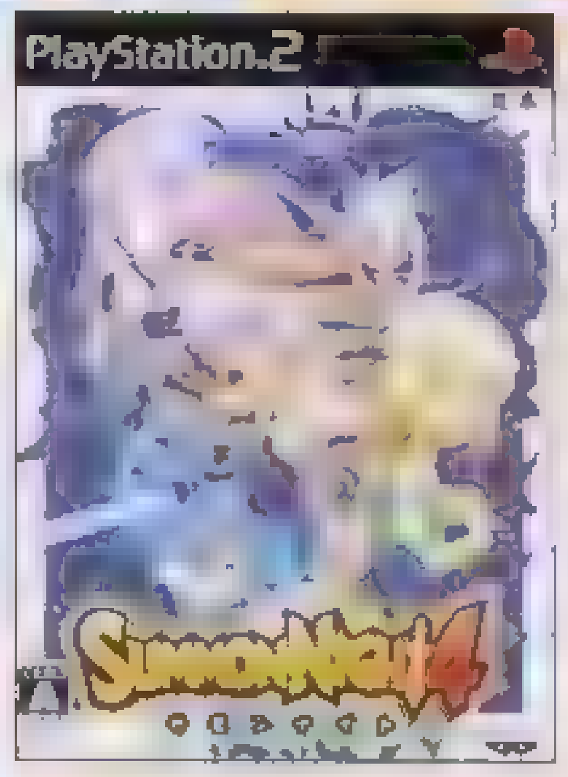


由1994年超任版移植来的作品，也是超任上最后一款《FF》，被许多FANS奉为“《FF》系列”的巅峰之作。可以说**游戏中的所有主人公都是游戏的主角，是一个由众多角色共同演绎的群像剧式的故事，而对每个角色的性格细节描写也非常到位。**魔导、机械以及生存的意义，游戏从深层次挖掘出了人们内心深处的一面。技能、魔法、召唤兽以及让人赞叹不已的魔石系统都让本作从各个方面表现出非比寻常的完美。



本作新增加了利维亚桑和基加美什两块新魔石以及龙之巢这个新迷宫，使游戏的耐玩度有所上升。不过让人遗憾的是本作的音质并不是太好。

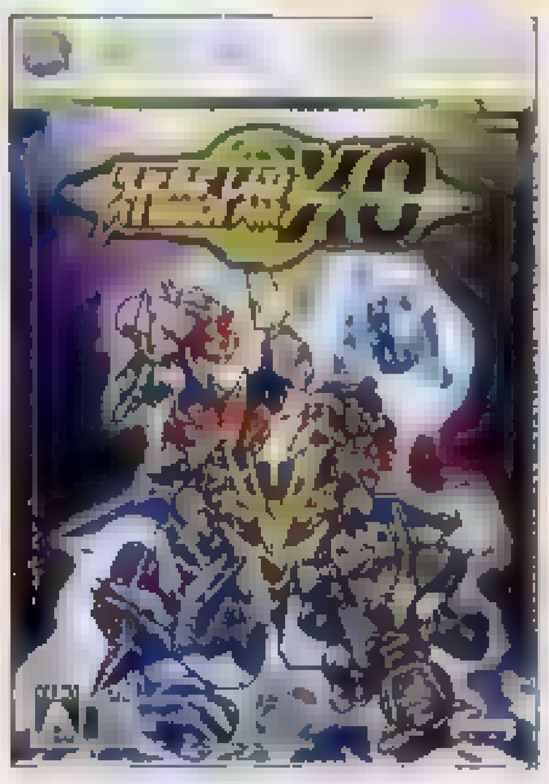
召唤之夜4	Banpresto	11月30日	★★★☆☆
PS2	サモンナイト4		S·RPG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	JCG评分：25
6800日元	无对应周边		文：晴天



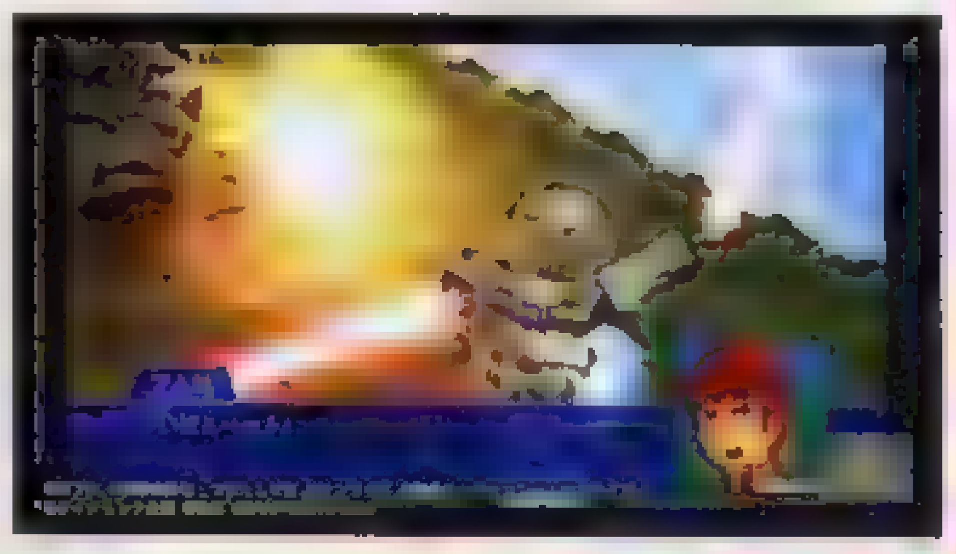
这款让新老玩家等待3年的最新正统续作内容颇为丰富。游戏一开始玩家需要在男女主人公中选择其一，并且根据“召唤型”和“战斗型”不同的战斗特性运用不同的战术。**本作除了保留传统的“钓鱼大师”外，“旅店大作战”、“秘密花园”等全新的迷你游戏也全面开动玩家的脑筋。**游戏核心的“召唤兽”系统也增加了“育成”、“结缘”等新要素，每种召唤兽的最后一种魔法都必须在“结缘”之后才能使用，而给予召唤兽特定的料理还可以提升它们的等级，同时魔法的效果和范围也会随之增加。多结局的系统仍然存在，在“夜会话”中累计同伴的好感度就会迎来不同的结局。



超级机器人大战XO	Banpresto	11月30日	★★★★☆
X360	スーパーロボット大战XO		S·RPG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分 25
6800日元	无对应周边		文：纱迦



本作实际上是NGC版《超级机器人大战GC》的移植版。但在增加了大量隐藏要素之后，已经几乎可以说是重制版了。和以往的系列作品比起来，本作的最大特色就在于全3D化的战斗动画。本作增加了新剧情、新关卡、新机体、新人物，令本来就比较充实的内容更加丰满。游戏的系统也有明显的修正，各项设定也更为合理。此外还追加了战斗DEMO中的2D人物特写，并大幅增加了合体攻击的数量，令FANS极为满意。**游戏最大的创举在于加入了对应Xbox LIVE的网络对战模式《超级机器人对战》。**该模式的系统和设定与正常游戏完全不同，说是全新的游戏也不为过。



宿命传说	NBGI	11月30日	★★★★★
PS2	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー		RPG
1~4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	JCG评分 29
6800日元	无对应周边		文：邪魔天使



本作是1997年12月发售的PS版的重制作品，经过了9年的时间，终于以一个全新的形态登陆PS2了。本作原本在玩家的心中就是经典之作，而且重制的呼声一直很高，移植之后有了脱胎换骨的变化。游戏的画面采用了《重生传说》中的新技术，让CG背景显得更加自然优美。游戏中基本上所有台词都进行了重新的编写，而且主线剧情采用了全语音，使其在人物性格以及故事表现方面显得更加生动。**本作剧情进行了全面重制，有的分支事件也完全重新制作，而追加的多段CG动画也很好地烘托出了游戏的气氛。**画面的改变还表现在了迷宫以及地图上，全3D的地图和迷宫更加细致精密地表现出了制作人那天马行空的想法，让人觉得临场感十足，而全新的机关、谜题也让玩家有了全新的享受。战斗系统是本作改变最大的部分，可以说是集系列2D战斗作品之大成。连锁量、空中连技的增加让战斗更加爽快，更具战略性，特别是空中连技，弥补了系列空中战弱、爽快感低、进攻方式单一的情况。料理系统全新改革使其也更加实用，可以说它在游戏中的重要程度是系列最高的。武器成长的新系统也让玩家在培养角色方面很有针对性，也充分体现出了角色的个性。另外，隐藏迷宫依旧非常刺激，高难度的BOSS让人乐此不疲。



▲重制版的进化比起原作来要更加完美，特别是改变最大的战斗与谜题部分让玩家有了全新的感受。





泰坦2006年度十佳游戏



- 最终幻想XII
- 女神侧身像2 希尔梅丽娅
- 蓝龙
- 战争机器
- 铁拳5 暗之复苏
- 圣女贞德
- 塞尔达传说 黄昏公主
- 大神
- 麻雀格斗俱乐部 全国对战版
- 新超级马里奥兄弟

年度感言 《FFXII》的Gambit系统对RPG来说是一个划时代的绝佳创意；《战争机器》以流畅完美的战斗体验让我领略了次时代动作游戏的震撼，这两款游戏是2006年里印象最深刻的。2006年游戏销量榜上，前四名全部被NDS独占，《FFXII》使出吃奶的力气才拿了一个第五，这在“《FF》系列”历史上绝无仅有。前10名的游戏里甚至有3款是2005年发售的NDS游戏。除了《FFXII》和《WE10》，NDS游戏一统2006游戏销量榜，PSP、X360等主机游戏的影子都没见到。所谓的核心玩家，正在不可逆转地减少。

www.plumbook.cn

十二月 DECEMBER

◆ Wii 日本上市

Wii于12月2日在日本上市，首批发货量为40万台。据统计，Wii在日本的前两日销量为35万台，软硬件销售比例为1.8：1，最畅销的游戏为《Wii Sports》（17.6万套），《第一次的Wii》销量为17.4万套，《塞尔达传说：黄昏公主》销量为13.9万套。

◆ NDS《DQ IX》公布

12月12日，PSP上市两周年的日子里，Square Enix却召开发布会宣布在NDS上推出《勇者斗恶龙 IX》，整个日本游戏业为之哗然。SE表示《DQ IX》已经作为他们的最高机密秘密开发了一年时间，开发商仍然是LEVEL-5，该作预计将于2007年中上市。《DQ IX》首次采用了动作RPG的游戏方式，并且可以进行4人网络联机，不过调查显示多数日本玩家对该系统不欢迎。

◆ Wii 欧洲上市

Wii于12月7日在欧洲上市，两日内销量达到了32.5万台，刷新了X360 30万台的记录，成为欧洲游戏历史上销售速度最快的家用机。欧洲最畅销的Wii游戏为《塞尔达传说：黄昏公主》（24万套）。

◆ SE 打造"伊瓦利斯同盟"

Square Enix于12月13日正式公布了"伊瓦利斯同盟"计划，以《最终幻想 XII》所在的伊瓦利斯世界为背景，打造多个衍生作品。除了已经公布的NDS版《最终幻想 XII：亡灵之翼》外，SE还公开了PSP版《最终幻想战略版：狮子战争》和NDS版《最终幻想战略版A2：封穴的魔法书》。

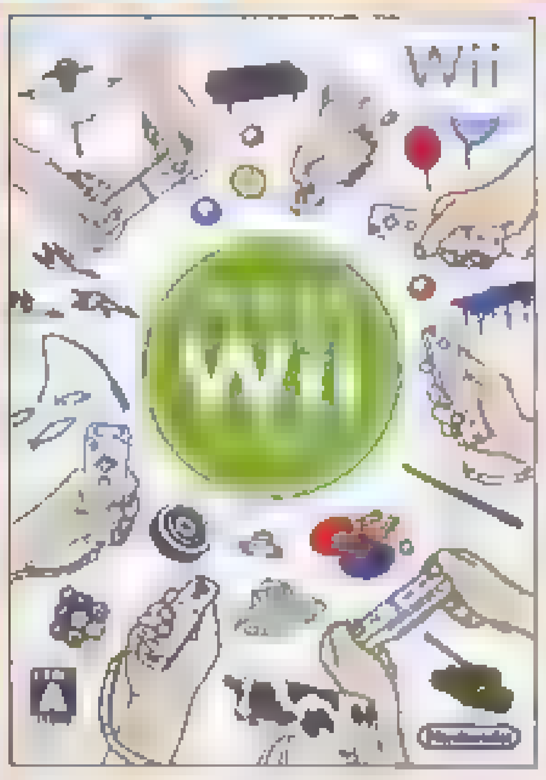
◆《高达无双》公布

NBGI于12月21日宣布与Koei合作，推出PS3版《高达无双》，该作由"《无双》系列"的ω－Force小组开发。

◆ 任天堂市值突破4万亿

经过一整年的股票疯涨，任天堂的市值终于突破4万亿日元，跻身日本上市企业市值排名的第17位。索尼在日本的市值排名为14，总市值约5万亿日元。

第一次的Wii	Nintendo	12月2日	★★★☆☆
Wii はじめてのWii			ETC
1～2人	对应玩家年龄 全年龄	日版	UCG评分·
4800日元	无对应周边		文：多边形

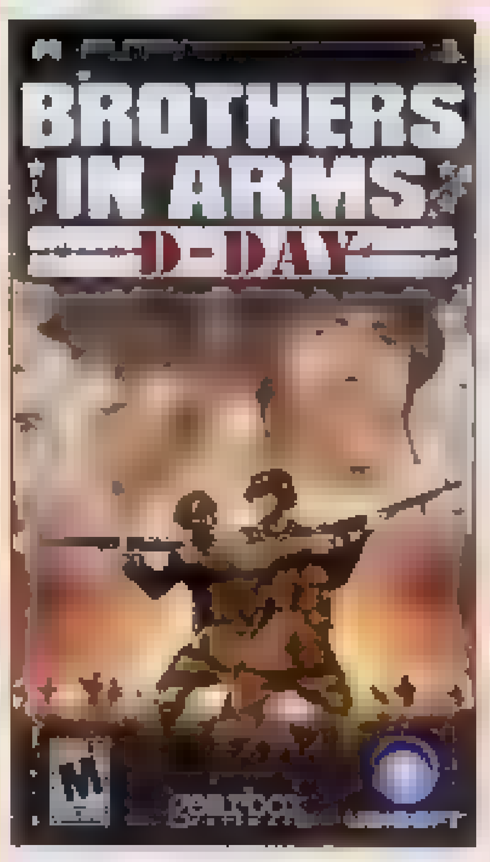


为什么叫"动作感应"？想了解次世代的新创意，不想落伍的话，那么就让《第一次的Wii》来告诉告诉你Wii是什么，新创意究竟多有趣。**本作根据Wii遥控器手柄的特点，量身定做了9款各具特色的迷你游戏来让玩家亲"手"体验。**这9款游戏分别为：射击游戏、寻人游戏、动作识别游戏、乒乓球游戏、钓鱼游戏；赛牛游戏、桌球游戏、坦克游戏。Wii的新创意就要让玩家摆脱传统操作模式的束缚，进入一种自由自在的新境界。



这并不是在游戏形式上的小修小补，而是在操作形式上的真正革命。本作同样支持双人同乐，与亲朋好友或者爱人一起在电视机前手舞足蹈，去体验那种久违的本质上的乐趣。

战火兄弟连 登陆日	Ubisoft	12月5日	★★☆☆☆
PSP Brothers in Arms D-Day			FPS
1～2人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分 －
39.99美元	无对应周边		文 星夜



与10月份发售的《荣誉勋章 英雄》一样，由上海育碧和Gearbox联合开发的《战火兄弟连 登陆日》也是一款被操作性这个难以克服的硬伤毁掉的游戏。

本作继承了系列的传统，以二战中的真人真事改编，玩家扮演的是101空降师的贝克中士和哈特萨克下士，以诺曼底登陆战为开端，讲述空降师在解放国时的战斗故事。本作的任务主要是摘取自之前在家用机上推出的两部作品，各个关卡并不长。



由于《战火兄弟连》**强调的是组队战术，这就给键位有限的PSP提出了更大的难题，**本作提供的两种键位配置都难以操作。此外队友和敌人的AI都极其糟糕。

潜龙谍影 掌上行动	Konami	12月5日	★★★★★
PSP Metal Gear Solid Portable Ops			ACT
1人	对应玩家年龄·17岁以上	美版	UCG评分：25
39.99美元	对应Wi-Fi网络		文：多边形



被誉为"系列史上最强剧情"的"《潜龙谍影》系列"外传性质的作品，却在**故事线上完整继承了正统系列的脉络，讲述了大首领(Big Boss)在《MGS3》之后到《Metal Gear》之前的一段故事。**游戏剧情在系列故事线上具有一定的承前启后的意义，弥补了《MGS》历史上的一段空白。

游戏操作在保持系列手感的基础上，根据PSP的特点进行了修改，原PS2版的大部分操作都原汁原味地保留了下来。游戏的进行方式也由原来流程制通关改为了更加适合掌机的"任务制"通关，



使之更加契合掌机习惯。而游戏中可以招募敌方队员加入本方阵营也可以说开了系列史上的先河，玩家可以根据关卡的不同情况，分派不同的队员进行游戏，战略性更强。



游戏画面充分发挥了PSP主机的机能，整体感觉上与PS2相比也毫不逊色。而游戏中将过场动画用比较另类的数字漫画风格演绎，虽然从华丽程度上来说稍逊一筹，但观赏性并不亚于即时演算的3D动画，再加上著名声优的配音，依然显得气氛十足，并别有一番风味。

同时游戏的网络对战模式几近完美，混战、组对战、夺青蛙等模式乐趣十足，玩家一旦尝试很可能深陷其中，算是PSP上难得地将Wi-Fi网络发挥淋漓尽致的游戏。

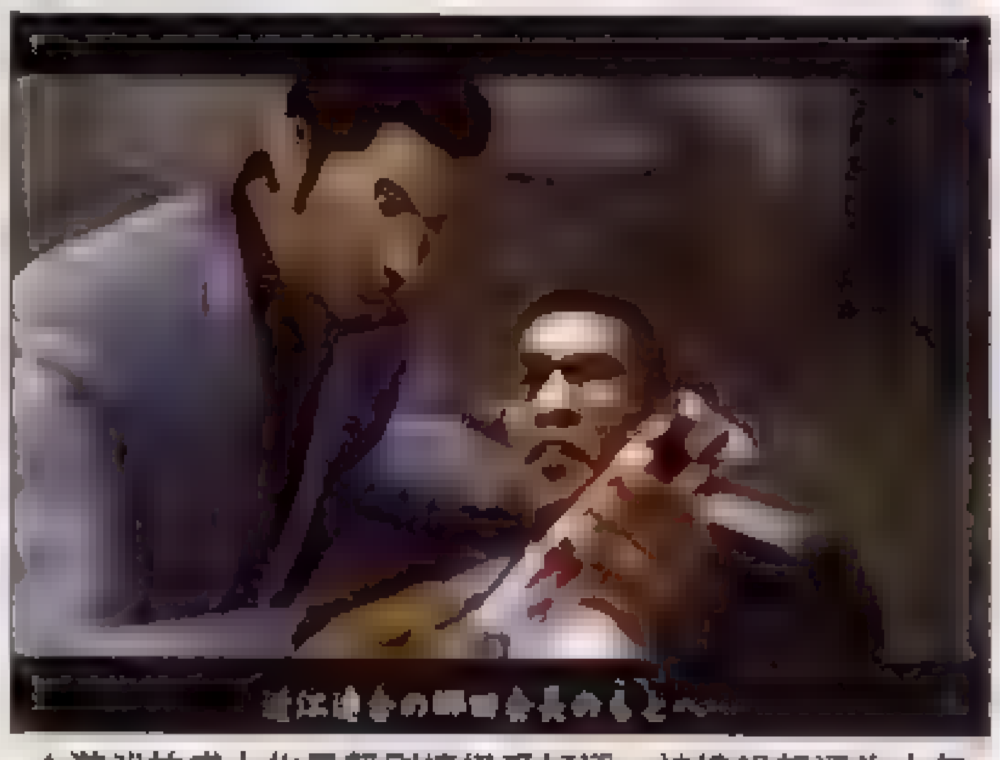


&3DM
www.plumbook.cn

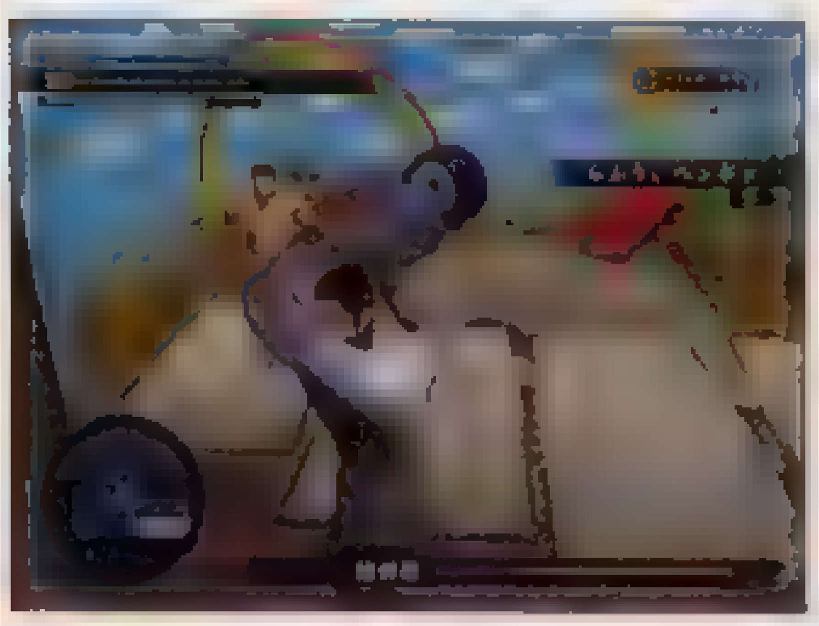
如龙2	SEGA	12月7日	★★★★☆
PS2 龙が如く2			A·AVG
1人	对应玩家年龄：17岁以上	日版	UCG评分：25
6800日元	无对应周边		文：十六夜

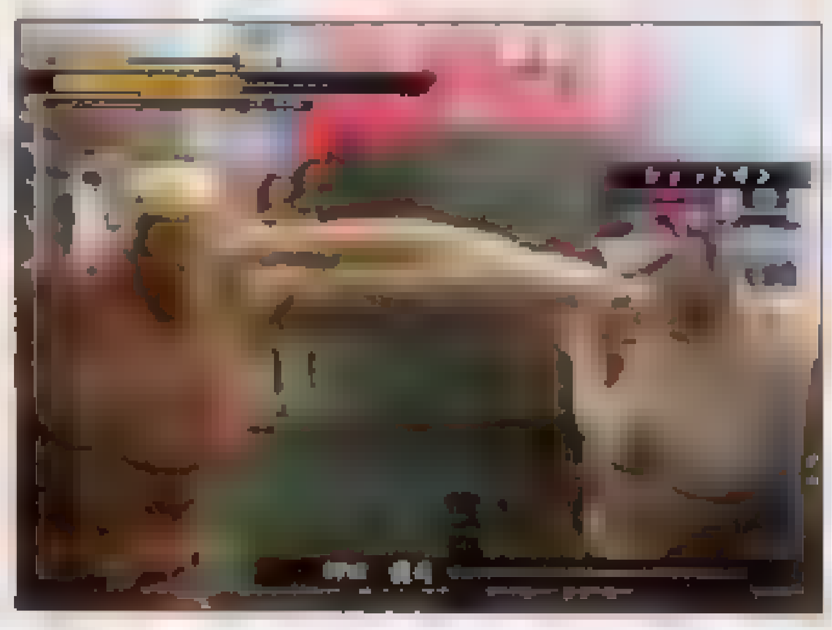


时隔1年，我们终于能够再次与传说中的"极道之龙"桐生一马共同经历极道的种种是是非非。故事讲述的是远离江湖恩怨的桐生一马受东城会会长寺田临终之托，前往大阪促使东城会与近江连合结盟。但是随着关西之龙的政变以及韩国"真拳派"的出现，一马逐渐被卷入了一场复仇阴谋之中，而府警狭山薰的出现也让一马人生发生了改变。相对于故事情节本作的战斗并没有太大的改变，战斗形式与前作相同，依然是玩家在街上与流氓小混混遭遇后进入战斗。不过新增加了大量必杀以及协力攻击，尤其是夸张、过瘾的必杀，绝对令人热血沸腾。升级方面与前作相同，不过升级时有可能会一次获得/提升最多3项能力，令战斗的难度降低了不少。**本作游戏内容远远超过前作，除了长达16章的正篇剧情外，游戏还为玩家准备了数量众多的支线任务**：从帮人买酒、找猫粮到解救被绑架少女，应有尽有。迷你游戏数量也大幅度提高，除保龄球、将棋等玩家甚至能够经营夜总会或是挑战最强男公关！除此之外，本作加入了详细的收集统计系统，从分支任务的完成度到各家店的点菜情况都会被一一记录，这让不少喜欢"圆满"的玩家有了更大的动力。惟一的遗憾就是游戏存在几处会导致游戏无法继续进行的恶性BUG。

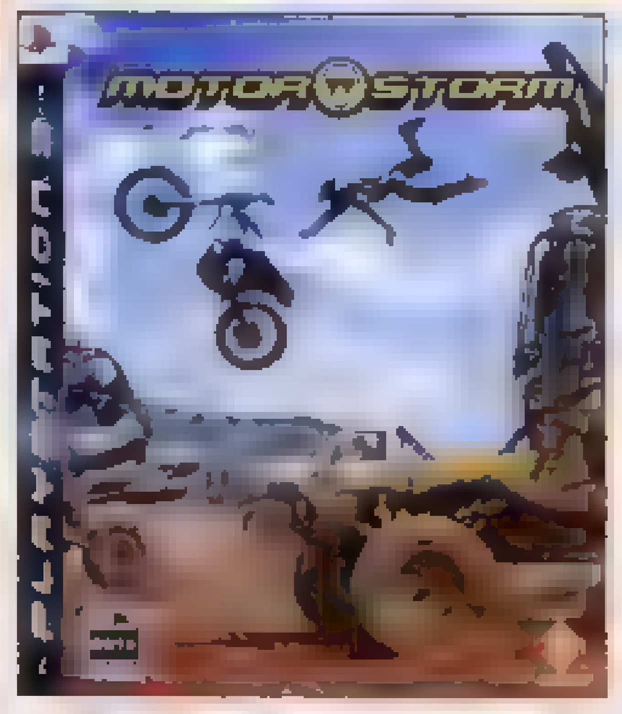


▲游戏的成人化黑帮剧情极受好评，被编辑部评为本年度最佳游戏剧情。





机车风暴	SCEJ	12月7日	★★★☆☆
PS3 MotorStorm			RAC
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：24
5980日元	无对应周边		文：ACE飞行员



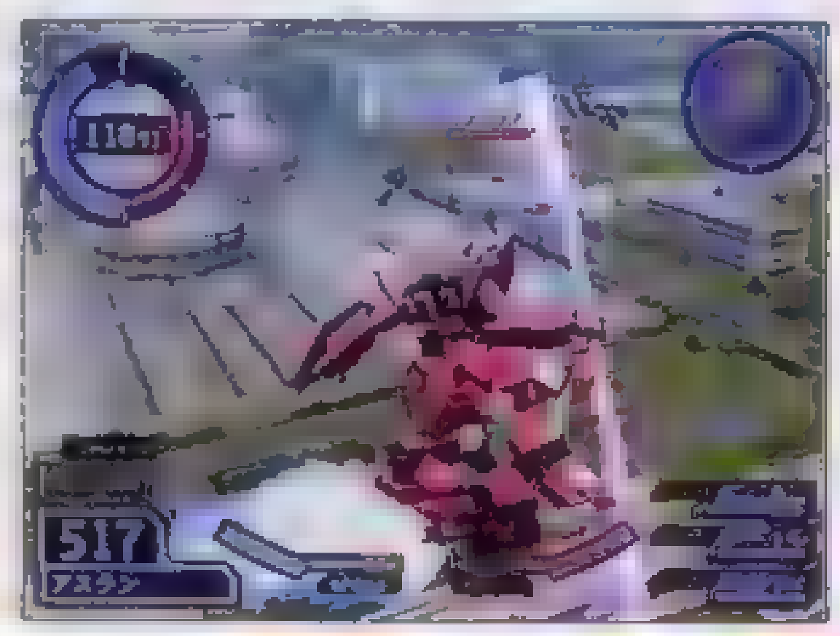
SCE旗下知名制作公司Evolution推出的一款越野赛车游戏。由于游戏的宣传片曾经在2005年轰动了整个E3会场所以受到许多玩家的关注，但最后证实该宣传片只是一段CG动画。由于各种原因，《机车风暴》首先发行的是日版。游戏并非仅仅是一款赛车游戏，在多达20辆的赛车相互疯狂压碾之下游戏玩起来更像是一场机车大战。为了表现这种野蛮的味道游戏采用的是业界最出色Havok物理引擎，对车辆间的碰撞、车体的变形和尘土飞扬、动态模糊等效果都有细腻的表现。**虽然《机车风暴》还远没有达到CG宣传片中的效果，但较为出色的表现初步向我们展示了PS3应有的实力。**



机动战士高达SEED DESTINY 连合VS扎夫特II PLUS	NBGI	12月7日	★★★★☆
PS2 机动战士ガンダムSEED DESTINY 连合VSザフトII PLUS			ACT
1~2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23
6800日元	无对应周边		文：十六夜



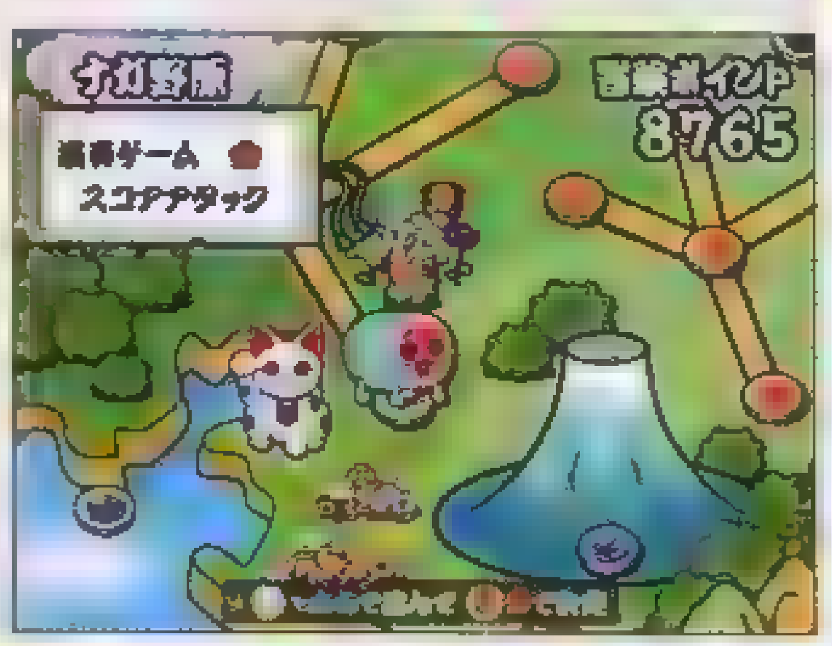
街机版在日本一直都拥有相当多的拥护者，而本次移植到PS2平台后，不仅保留了原汁原味的爽快战斗，更原创了剧情模式，让FANS再度重温了原作中经典情节。街机模式下，玩家可以驾驶"《SEED》系列"众多机体，与僚机一同作战。战斗系统与系列相同，玩家只要通过击毁敌机，将敌方势力槽打完就能赢得胜利。与其他系列不同，**本作街机模式拥有多条路线供玩家选择，路线的不同决定玩家所要遭遇的敌人。**剧情模式中，玩家扮演飞鸟真，以扎夫特的角度体验整个故事。此模式下，玩家需要完成规定的任务才能发展情节，而随着玩家的表现，出场的角色将成为同伴或者敌人。



太鼓之达人 七代目	NBGI	12月7日	★★★☆☆
PS2 太鼓の达人 ドカッ！と大盛り七代目			[illegible]
1~8人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：－
4725日元	对应专用太鼓控制器		文：胜负师



"《太鼓之达人》系列"具有旺盛生命力，本作是系列第七部正统作品。游戏曲目达到了48首，选曲分布在流行音乐、儿歌、动画游戏音乐、世界名曲、原创音乐等多个领域，并保留了历代的高人气曲目，整体素质在系列中属中上水准。和历代作品一样，**本作更新了四种十分有意思的迷你游戏，并保留了适合于派对的"太鼓合战"模式**，而原创的冒险模式是针对单人游戏的全新要素。该模式中有着非常丰富的分支，玩家需要在地图上移动，并完成不同的课题，分支不同，难度也会有比较大的差异，可用于考验个人实力。由于本作以迎接新年为主题，因此充满了欢快的气氛。



邪魔天使2006年度十佳游戏

- 宿命传说
- 最终幻想XII
- 女神侧身像2 希尔梅丽娅
- SD高达G世纪 携带版
- 末名传奇：黑暗王国
- 上古卷轴IV：湮灭
- 罪恶装备XX SLASH
- 蓝龙
- 世界传说 光明神话
- 塞尔达传说 黄昏公主



年度感言 2006年总的来说是让人难忘的一年，次世代大战的正式打响也将我们带入了一个新的世界。对小邪而言，最令人激动的自然是《FF XII》和《女神侧身像2 希尔梅丽娅》两款作品都在2006年玩到了，游戏的素质不必说，而且都是耗时间的游戏。一些掌机移植作品都好好回味了一下，玩一下老游戏，体会一下当年的心情，感觉比玩一个新游戏还爽。对于我而言，与其玩那些所谓新概念的游戏，看来还是传统游戏比较适合自己。2007年一来就有许多自己喜欢的游戏，感觉很开心，加上次世代游戏会越来越多，相信2007年是让人期待的一年。

www.plumbook.cn

蓝龙	Microsoft	12月7日	★★★★★
X360 BLUE DRAGON			[illegible]
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：29
6800日元	无对应周边		文：纱迦



这是一个由最强组合奉献给所有RPG爱好者的新世代RPG，由坂口博信负责剧本，鸟山明负责人设，植松伸夫负责音乐。作为次世代主机上第一个RPG大作，本作的画面素质给人留下了极为深刻的印象。虽然战斗中不时发生拖慢、丢帧，但是干净清晰的画面足以弥补这些不足。游戏对鸟山明的人设还原度相当高，与NPC对话时还会出现脸部特写炫耀机能。游戏还收录了大量的高清晰CG动画，为此游戏动用了3张D9的空前最大容量。

游戏的系统也有诸多可圈可点之处。独特的遇敌系统使得玩家可以一次打数十个敌人，地图特技的设定能让玩家不战斗便升级。而战斗系统以蓄力为主，各种技巧经过蓄力之后都会发生变化，策略性相当高。**游戏的成长要素同样丰富，共有9种职业等待玩家去修炼，而各种职业组合起来更是可以发挥数倍的威力。**





游戏的隐藏要素同样是令人满意的。此外在游戏中还有5000个左右的地点可以探索，除了道具和金钱之外，玩家还可以找到经验值和特技点数，甚至恢复HP、恢复MP、增加能力。鸟山明也在游戏中友情客串了一把。总的来说除了难度过低，游戏没有什么大的缺点。目前官方已经通过Xbox LIVE开展了下载服务，未来会提供更多的内容，实乃玩家之福。



▲2007年5月即将发售的中文版将方便很多不懂日文的玩家。

捉猴啦！比波猴赛车	SCEJ	12月7日	★★★☆☆
PSP サルゲッチュ ピポサルレーサー			RAC
1~6人	推荐玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：-
4800日元	无对应周边		文：多边形



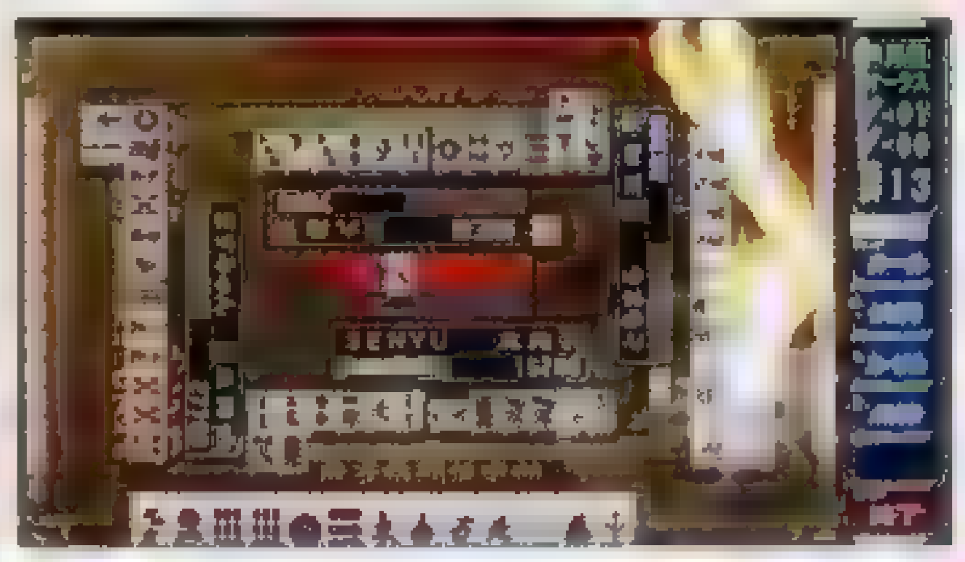
为了让手下躲避追捕，老大斯派克发明了能让猴子们像赛车一样飞速奔跑的“猴子机械”，不过猴子们之间却互相较起了劲，开始了赛车。本作的内容就是不断挑战赛车联赛，然后战胜对决战斗中的强力猴子赛车手，让下一个等级的联赛出现。相比其他赛车游戏，本作也有着自己的特色，**在赛跑时能通过按键来让所控制赛车变成宽形态和长形态，提升赛车的最大速度或是甩尾能力。**在比赛时能使用6种性能独特的道具，比如让速度加快的香蕉。通过联赛后能够获得金钱，利用这些金钱你能够购买赛车的配件和各种装饰品和面具，自行打扮个性赛车。通过无线通信，可和最多6名玩家同场竞技。



麻雀格斗俱乐部 全国对战版	Konami	12月7日	★★★☆☆
PSP 麻雀格斗俱乐部 全国对战版			TAB
1~4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：-
4980日元	对应无线LAN功能		文：胜负师



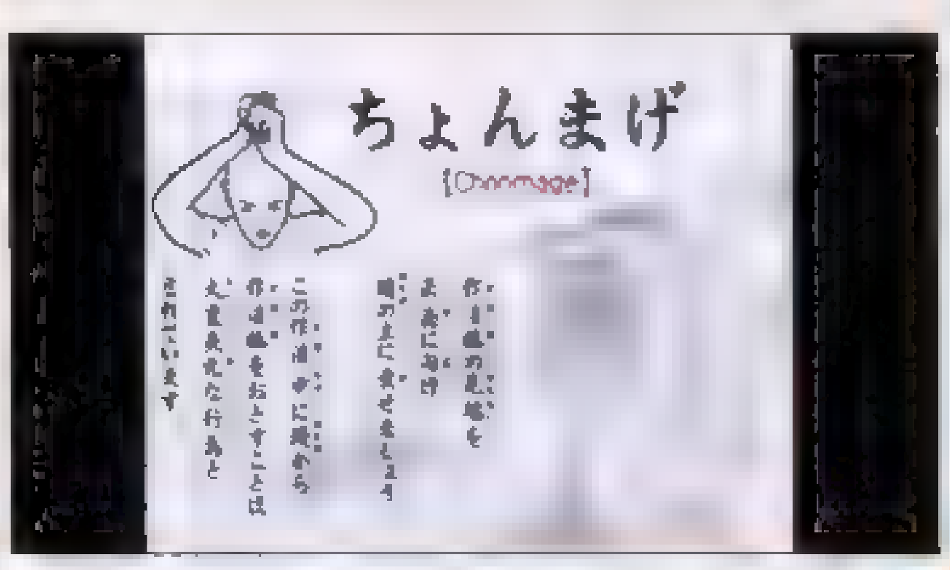
本作根据大型街机最新资料进行移植，是日本职业麻雀协会公认的麻将游戏，规则平衡性很高，初级段位受到协会承认，且在这一版本中加入了48名真实存在的日本职业麻雀选手，玩家可以与这些高手在虚拟的牌桌上一决高下。**本作的最大卖点是可以通过无线网络进行异地对战，并能与街机资料进行联动，**但需要支付一定的费用才能实现这一功能，对于国内玩家来说没有太多实际意义，但这并不影响一般联机对战的乐趣。另外，本作还有PS3版，并能与PSP版进行对战。而NDS的“WI-FI对应版”则拥有独特的课题挑战模式，且异地对战是免费的，只是无法实现资料的联动。



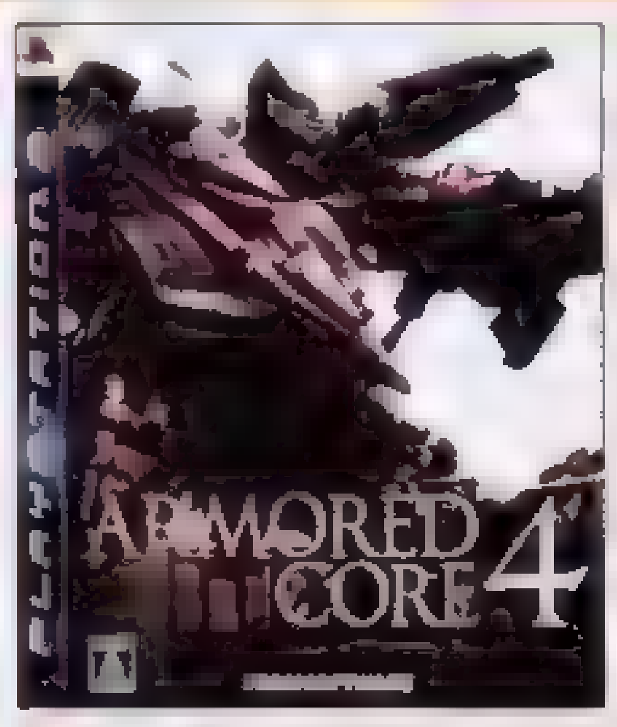
手舞足蹈 瓦里奥制造	Nintendo	12月9日	★★★★☆
Wii おどるメイドインワリオ			ETC
1~12人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：25
5800日元	无对应周边		文：雨滴



这是一款Wii玩家必备的游戏，也是一款大家在聚会时候拿出来“众乐乐”的游戏。其实说实话，《手舞足蹈　瓦里奥制造》的画面十分之简陋，但新奇的游戏方法却会让所有玩家都投入进去。**游戏的玩法很简单，玩家只需要握住Wii的遥控器手柄，按照画面的提示作出相应的动作即可。**不过因为手柄的拿法千奇百怪，操作的手法也各种各样，因此想要达到完美还是需要花费一些脑筋的。不过所有玩家在进行此游戏的时候都会遇到一种尴尬，因为游戏里需要完成的一些动作比较猥琐，所以可能很多人虽然知道怎么做，却碍于面子无法做出来，这种时候我们只能说一句话：丢弃自己的羞耻心吧！



装甲核心4	FromSoftware	12月12日	★★★★☆
PS3 アーマード・コア			ACT
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
7800日元	无对应周边		文：十六夜

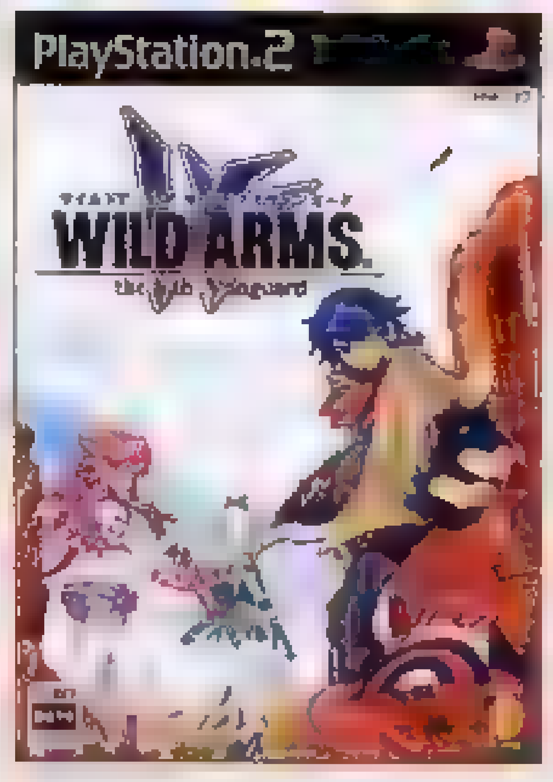


作为首款登陆次世代主机的“《装甲核心》系列”最新作，本作的素质绝对没有辜负众多的支持者。本作承袭了系列的一贯风格，将“超高速真实系机甲战斗”这一概念发挥到了极至。游戏中玩家首先要做的就是自己组装一台A·C，**本作为了照顾刚刚接触本系列的新玩家，在部件各种数据方面解释更为详细，而组装后性能以及各种效果的显示也更为直观，**让不熟悉这一系统的玩家能够一目了然，避免了反复前往训练场调试的过程。本作同样采用任务制，玩家完成规定任务后会有新的战斗出现，而根据玩家在战斗中的表现，每一关结束都会有一个评价，获得S级还能获得额外奖励。



www.plumbook.cn

荒野兵器5	SCEJ	12月14日	★★★★☆
PS2 ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード			RPG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：27
6800日元	无对应周边		文：玛娜



本作是由SCE发行的知名RPG"《荒野兵器》系列"第六作，也是系列十周年纪念作品，以融合了奇幻及西部剧氛围的异世界为舞台，描述了主角等人在荒野中展开的一段拯救世界危机的冒险。**本作延续了该系列为人称道的迷宫解谜惯例，通过改变主角所持的ARM变换不同的弹药来解除迷宫中的机关。**在陆地移动时更增加了全新的跳跃、滑行等特殊动作，而战斗系统为自前作沿袭下来的HEX系统。作为一款十周年纪念作品，本作中富含着大量的隐藏要素，还可以看到前五作的角色出现在游戏中客串，是一款对于老玩家来说充满了回忆，新玩家也可很好融入的作品。



陆行鸟与魔法画册	Square Enix	12月14日	★★★☆☆
NDS チョコボと魔法の絵本			ACT
1-4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：–
4800日元	对应Wi-Fi网络		文：蒲天



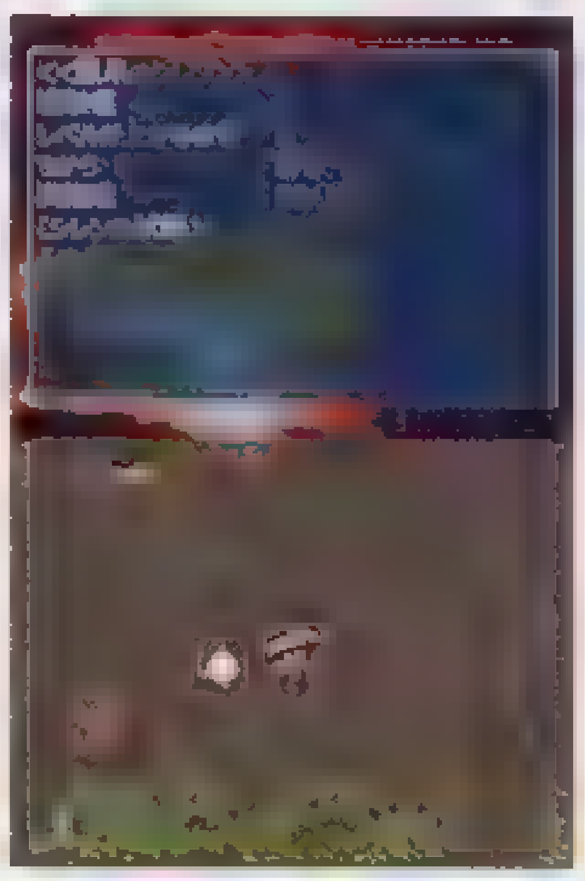
游戏的主角是在"《最终幻想》系列"中被大家所熟悉的陆行鸟，清新可爱的画面一定会在第一时间抓住很多女性玩家的眼球。游戏共分为六章，并且每个章节都有不同的迷你游戏等待着玩家挑战，只有通过在迷你游戏中赢得的卡片才能在每章的BOSS战无往不利，游戏中的每张卡片都拥有四个魔法阵，并对应剑、盾、空三种形态：剑克空并造成伤害；盾克剑使一方攻击无效；如果双方都使用剑则效果减半。**游戏的主线剧情十分简单，而游戏中最大支持4人对战的联机模式和122张供收集的卡片才是真正的乐趣所在，**甚至玩家还可以将自己在各种小游戏中取得的成绩登陆官方进行排名。



不可思议的迷宫 风来的西林DS	SEGA	12月14日	★★★☆☆
NDS 不思议のダンジョン 风来のシレンDS			RPG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：22
4800日元	对应Wi-Fi网络		文：晴天



作为"《不可思议的迷宫》系列"最具代表性的作品，游戏的进行方式仍然是传统"回合制迷宫RPG"，即玩家在迷宫中的行动次数和敌人是一致的。为了增加游戏的耐玩度，**玩家每次进入迷宫和地图都会随机生成，大量新增加的装备和道具也只有反复地挑战高级迷宫才会获得。**新作中仍然有不少同伴可以帮助玩家进行战斗，因此在每次回到村庄时多与他们对话，或在迷宫中帮助他们才能取得他们的信赖。本作还对应WI-FI网络联机功能，但这并不代表两个不同的玩家能够同时进行冒险，联机的玩家间只能在迷宫中营救意外死亡的另一方，以避免其身上的道具被怪物全部扒光。



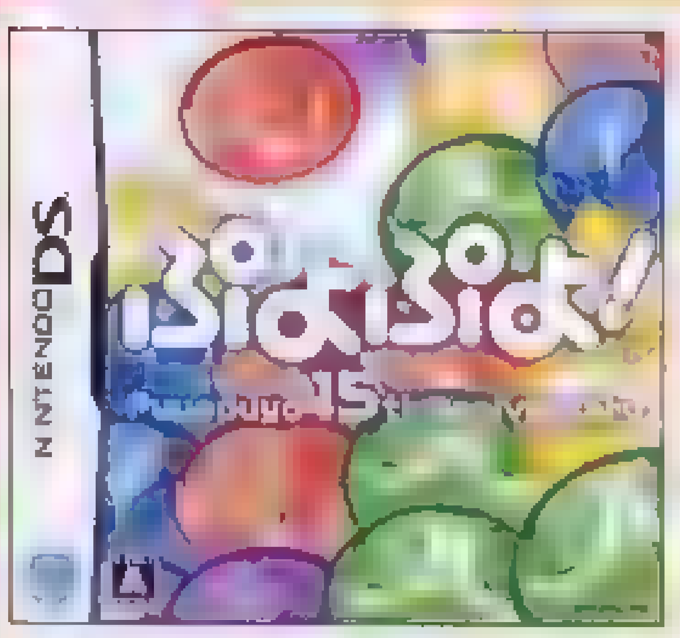
流星洛克人 飞龙·天马·雄狮	Capcom	12月14日	★★★☆☆
NDS 流星のロックマン ドラゴン·ペガサス·レオ			SLG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：22
4800日元	对应Wi-Fi网络		文：小白龙



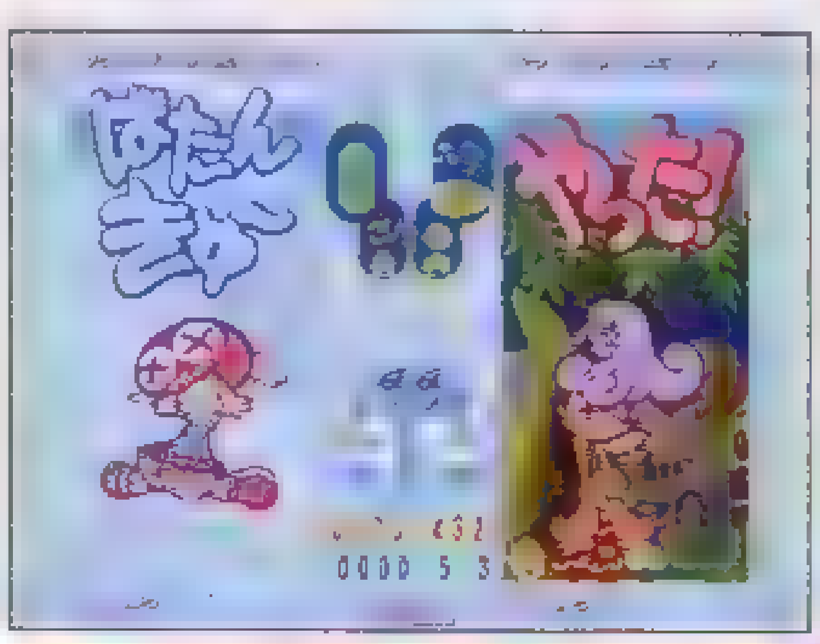
本作是CAPCOM为"《洛克人》系列"20周年纪念献出的礼物，共分为《飞龙》、《天马》和《雄狮》三个版本。在三个版本中，洛克人分别可以使用三种不同的变身形态，并能够获得新的能力与强大的必杀攻击，但故事的流程并没有任何差别。本作的故事发生在洛克人和热斗的时代的数百年以后，无线网络取代了传统的网线连接的时代。**游戏沿袭了"《洛克人EXE》系列"的系统设定，战斗则变化为采用3×5列的纵向战斗区域，在保证了战斗的激烈度上更加强化了战略性。**战斗中上屏幕表示战斗场景，下屏幕显示的是战斗卡片，玩家可以利用触控笔来直接选取使用卡片。



噗呦噗呦15周年纪念	SEGA	12月14日	★★☆☆☆
NDS ぷよぷよ -15th Anniversary			PUZ
1-8人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：–
4800日元	对应Wi-Fi网络		文：多边形



作为一款长盛不衰的对战方块游戏，《噗呦噗呦》系列也进入了它的第15个年头。NDS版的本作是该系列15周年纪念版多平台发售的其中之一。NDS版中新增的教学模式将帮助玩家快速地了解《噗呦噗呦》，让游戏在提供新玩法之余，也降低了玩家体验游戏新玩法的门槛。符合《噗呦噗呦》作为一款普罗大众、老少咸宜的对战方块游戏的特点。而**根据NDS的无线通信特点而设计的"Wi-Fi噗呦噗呦"，则是可以和全国玩家一同进行对战的模式。**其中的"ぷよぷよフィーバー"更是具备了像围棋那样的段位计算功能，让你在和其他玩家交手的同时也可以提升自己的段位，从而成为真正的噗呦噗呦之王！



星夜2006年度十佳游戏



- 潜龙谍影：掌上行动
- 抵抗：灭绝人类
- 丧尸围城
- 女神侧身像 蕾娜斯
- 杀戮地带：解放
- 最终幻想XII
- 幽灵行动：尖峰战士
- 分裂细胞：双重特工
- 使命召唤3
- 战争机器

年度寄言 游戏主机的更新换代期从来都是大作频发的巅峰时期，PS2的最后辉煌，X360、PS3、Wii的全面登场带来了一个精彩纷呈的2006年。6年前，身为读者的我通过UCG感慨着游戏业的进化，对刚发售的PS2垂涎三尺；6年后，已经成为一名游戏新闻编辑的我终于有机会第一时间接触最新的主机、最新的游戏。2006年，E3之行以及与PS3的第一次亲密接触总算实现了6年前的愿望。

www.plumbook.cn

御姐武戏X 忌血继承者

御姐武戏X 忌血继承者	D3 Publisher	12月14日	★★☆☆☆
X360	お姉チャンバラ vorteX～忌血を継ぐ者たち～		ACT
1～2人	对应玩家年龄：18岁以上	日版	UCG评分：20
6800日元	无对应周边		文：胜负师



《THE 御姐武戏》原为D3廉价游戏系列中的一个分支，是一款以性感美女和砍杀丧尸为卖点的成人向动作游戏。本作为该系列的次世代版本，但由于开发成本低廉，所以画面并没有多少提升，只是增加了同屏人数。本作可使用御姐、小女生、女警三名角色，角色建模水准不俗，在达成特定条件后可以取得丰富的换装部件，可满足不同玩家的审美品味。**游戏系统要比想像中出色，即时换人、按节奏按键、无双乱舞、一闪以及角色成长等要素的结合还比较有深度。**游戏共有20个关卡，并有选关模式和生存模式，耐玩度尚可，只是画面帧数不足，游戏时间稍长就会造成眼睛的不适。



世界足球 胜利十一人X

世界足球 胜利十一人X	Konami	12月14日	★★★★★
X360	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN X		SPG
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：26
6980日元	对应网络对战		文：GOUKI



这是"《WE》系列"首个登陆X360的作品，同时也是目前画面表现最出色的《WE》。游戏的整体结构及系统内核与欧版《PES6》保持一致，登场球队、授权的实名球队以及球队阵容也与《PES6》相同，可以被视为是在日版《WE10》系统以及画面上的双重改进版。**游戏最大的特色就是提供目前为止最出色的网络对战功能，能够让玩家流畅地与异地玩家对战并且通过语音交流，这也体现了Xbox LIVE在网络对战方面的优势。**不过游戏在许多细节方面并没有什么提高，甚至与《WE10》相比也有退步，比如过于简单的编辑模式，以及球员的赛后评分系统也被取消了。



口袋妖怪 战斗革命

口袋妖怪 战斗革命	Nintendo	12月14日	★★☆☆☆
Wii	ポケモン バトルレボリューション		ETC
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：—
5800日元	无对应周边		文：阿修罗



本作的前身就是N64和NGC上的《口袋妖怪竞技场》，它不是一款独立的游戏，必须依存于NDS的《口袋妖怪 珍珠·钻石》才能够体现其价值。玩家可以将《珍珠·钻石》中捕捉到的口袋妖怪数据传送到Wii上，然后通过本游戏实现在大电视上的激烈对战。游戏采用了全3D制作的场景、角色（训练员及口袋妖怪）和招式动作来表现《口袋妖怪》的激烈对战，令原本就很刺激的对战拥有了更加华丽的视觉效果。**玩家可以在游戏中创建自己独特的训练员形象，通过Wi-Fi与世界其他地方的玩家进行对战，**也可以通过专用商店购买特殊道具并将其传送回《珍珠·钻石》中。



世界传说 光明神话

世界传说 光明神话	NBGI	12月21日	★★★★☆
PSP	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー		RPG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：27
4800日元	无对应周边		文：邪魔天使



PSP上第一款全新的《传说》作品，集中了历代作品中的人气角色。**本作最大的特点就是主人公是由玩家自己创建的，性别、发型、职业、声音都能可以进行自行设定，故事也是原创的。**游戏采用任务的形式进行，接任务→完成任务→接任务……这样的形式稍微有些单调。游戏的战斗系统采用了"仙乐+深渊"的形式，将两者的优点合而为一，使本作的战斗堪称完美。战斗时丢帧、拖慢的现象根本看不见，可见制作者的认真和实力。游戏的隐藏要素极为丰富，刷装备让你乐此不疲，而与朋友间交换道具也很人性化。另外，游戏对应网络还可以将自己的人物上传让其他玩家雇佣。



圣剑传说4

圣剑传说4	Square Enix	12月21日	★★★☆☆
PS2	圣剑传说4		A·RPG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23
6800日元	无对应周边		文：晴天



操作方式的改变让本作实际战斗的感觉更像是动作游戏，全新的树藤配合上场景四周的MONO（可移动物品）可以衍生出多种战斗方式，并且这也是让敌人陷入"惊恐状态"的惟一方法。当敌人陷入"惊恐状态"后，头上会出现数字倒计时，利用这段时间玩家不但可以对其造成两倍的伤害，还能获得更多提升能力的物品以及金钱。游戏共有九个章节组成，每关的最后都会根据玩家的表现给出相应的战斗评价，通关一次后玩家还能选择Easy到Ultimate四个不同的难度等级挑战任意关卡，如果连续获得S级评价还能获得各种附加能力的徽章，这也正是本作最大的收集要素。



雨滴2006年度十佳游戏

- 大神
- 最终幻想XII
- .hack//G.U.（系列）
- 幻想水浒传V
- 遥远的时空中 舞一夜
- DJ MAX PORTABLE
- 精英应援团
- 俄罗斯方块DS
- 乙女的恋革命
- 超级马里奥赛车DS



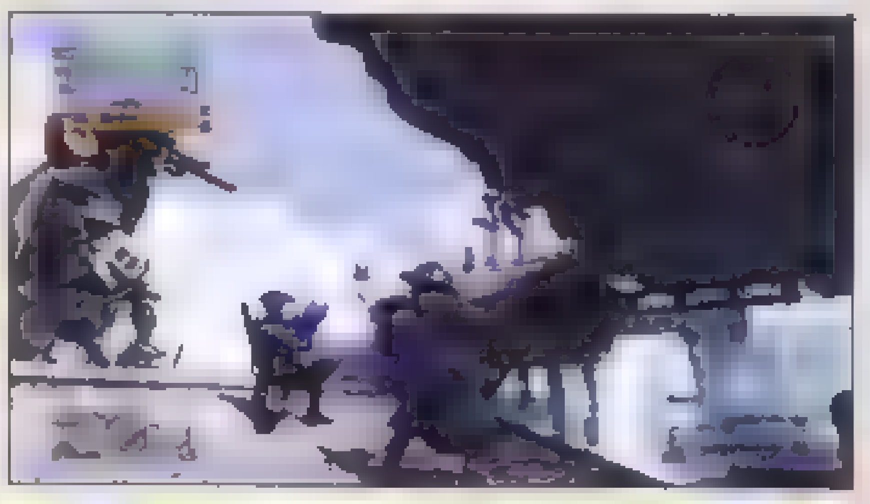
年度感言 作游戏编辑最大的好处可能就是可以玩到各种游戏，于是我便偷偷玩了不少以前垂涎已久的女性向游戏。除了几个老牌女性向游戏外，2月8日的《乙女的恋革命》可以算是其中创意十足的一款游戏了。经过游戏中痛苦的减肥历程后，我终于明白了各种减肥方法中最有效的——居然是瑜伽？经过在编辑部多次进行游戏的联机对战后发现，其实游戏最高的境界就是用自己极其烂的操作去虐待队友，然后在关键时刻落井下石让他功亏一篑。你猜的没错，我已经用这种方法残害过许多队友了，他们对此除了欲哭无泪外，还是欲哭无泪。

www.plumbook.cn

失落的星球：极点危机	Capcom	12月21日	★★★★☆
X360	Lost Planet：Extreme Condition		ACT
1～16人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：26
8379日元	无对应周边		文：ACE飞行员



由Capcom著名游戏制作人稻船敬二带领其精英团队在X360上开发的第二款大手笔作品。本作邀请了韩国影视明星李秉宪担任主角韦恩的原型，游戏还未推出就给人留下了深刻的印象。虽然《失落的星球》是一款传统的第三人称射击游戏，但在制作上却融入许多动作游戏成分，在操作手感上比许多欧美同类游戏要细腻得多，这也充分展现了日式游戏的一大优势。为了更好的迎合亚洲市场，游戏中还加入了被称为VS的载人机器人战斗。游戏中共有6种VS供玩家驾驶，而且有2种VS具备变形功能。可贵的是《失落的星球》的VS驾驶战斗部分丝毫不逊色于专业机器人游戏。





本作由Capcom自主开发的一套游戏引擎进行制作，并且整合了现今最出色的Havok物理引擎，在画面表现和各种特效的演出效果上均达到了X360游戏的顶尖水平。特别是游戏中各种爆炸、燃烧等特效异常的震撼和夸张，这在当今的游戏界是前无古人的。多达12场的BOSS战成为游戏最大的亮点，在BOSS打法、视角处理、BOSS造型设计等诸多方面《失落的星球》都做到了业界最高水准。本作还支持16人进行联网对战，某些地图场景同样十分壮观。如果《失落的星球》能够在关卡设计上提高一个档次，多融入一些巧妙的战术性，相信游戏一定会更加强劲。


▲游戏中的画面效果算是真正发挥了次世代机种的威力。

GT赛车HD 概念版	SCE	12月24日	★★★★☆
PS3	Gran Turismo HD Concept		RAC
1人	对应玩家年龄：全年龄	全球同步下载	UCG评分：无
免费下载	无对应周边		文：ACE飞行员



本作原计划作为一款独立的游戏发售，但之后因厂商对开发工作进行调整，最终变成了通过网络免费下载体验。本作的最大目的就是让玩家初步体验"《GT赛车》系列"在PS3上取得的最新成果。圣诞前夜，本作通过PLAYSTATION Network网络服务免费提供给全球PS3玩家下载，并且针对香港用户还提供了繁体中文版。整个《概念版》共收录了1条赛道和10辆赛车。**游戏在场景表现提升的同时，对车辆的描绘更是达到了以假乱真的程度，法拉利06款599跑车的登场也大大提高了这个体验版的含金量。**游戏最后开启的"甩尾争夺赛"模式特地允许玩家体验甩尾的感觉，不过难度之大远远超过其他赛车游戏。



铁拳5 暗之复苏	NBGI	12月27日	★★★★☆
PS3	铁拳5 DARK RESURRECTION		FTG
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分 –
2000日元	无对应周边		文：胜负师



以非常意外的方式登陆PS3的"《铁拳》系列"最新作，只能通过付费下载的方式才能购买。**游戏内容与街机版基本相同，画面对应FULL HD(1080p)以及可以使用最终BOSS三岛仁八是本作新增的两大要素。**由于游戏容量仅为810M，因此本作只有街机、幽灵角色、对战、画廊和设定五个模式，且画廊模式中的角色原画和三名新角色的结局动画需要另行下载，但并不需要支付额外的费用。在街机模式和与幽灵角色的对战中，可以获得金钱并影响角色段位，游戏中保留了全部角色的换装道具，只是换装画面被简化成了菜单。另外比较遗憾的是，本作没有练习模式。



勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker	Square Enix	12月28日	★★★★☆
NDS	ドラゴンクエスト モンスターズジョーカー		RPG
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
4800日元	对应Wi-Fi网络		文：小白龙



依靠着《勇者斗恶龙Ⅷ》的3D动画渲染引擎，本作的画面达到了NDS的最高水准，忠实的再现了格兰普鲁诸岛的各种风光。除了画面的进化之外，本作的遇敌系统和战斗系统也都进行了较大幅度的进化，遇敌方式由"踩地雷"改为地图可见的方式；战斗系统中增加了战术指令系统，**玩家除了可以按照传统的手动选择攻击、防御等指令，还可以为每个怪物制定一套战术，怪物们会根据这套战术自由行动。**怪物技能的习得方式也做了比较大的调整，技能书的引入使得玩家在育成怪物时有了更多的选择。利用Wi-Fi通信的联机模式玩家间不仅可以进行一对一对战，还可以参加官方组织的大型比赛。



FIFA Soccer 07	EA Sports	12月31日	★★★★☆
X360	FIFA Soccer 07		SPG
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：–
49.99美元	另有PS2及Xbox版本		文：多边形



曾几何时，你会突然有这么一种感觉。"《FIFA》怎么和《WE》越来越像了？"诚然，本作针对次世代平台开发的全新游戏引擎，与此前的《FIFA》系列完全不能同日而语，人物的动作、比赛的战术，队员的配合都得到加强，明星球员的特点也被完全真实地再现。但是，《FIFA》其内核依然保持了游戏最本质的特点——爽快。《FIFA》正式图找到游戏性与真实度的黄金分割点，从目前的情况来看，它们显然比它们的老对手先行了一步。**《FIFA SOCCER 07》在其以往最薄弱的一环——球结合各种环境的物理运行轨道也有了长足的进步。**



&3DM-SM
www.plumbook.cn

年鉴特别附录

2006年全球

游戏业的每一次更新换代，就意味着市场的活跃，新的主机带来新的商机，从而促进市场规模的进一步膨胀。2004年有PSP和NDS，2005年有X360，2006年有PS3和Wii，在有新主机接连推出的这三年里，游戏市场一直呈现可喜的发展态势。不过在2006年，真正的市场推动者并非PS3和Wii，当我们的目光停留在次世代主机的华丽画面之中而流连忘返之时，新机种中性能最弱的NDS正爆发着让所有对手晕眩的光芒。

2006年是全球游戏业当之无愧的“NDS年”，无论是在日本、美国还是欧洲，NDS都以绝对优势将所有对手远远地抛在身后，为全球市场的大幅膨胀提供了澎湃的动力。2006年，全球游戏市场规模创造了历史新高，其中日本和美国的市场增幅都超出了分析家的预计，这种爆炸性的超高速发展在未来几年内可能都很难重现，2006年注定是游戏业的一个重要里程碑。为此我们利用合刊的机会用10页的篇幅制作了这样一个大规模的市场大盘点，通过总市场规模、企业股价走势以及游戏销量等数据为您详细解剖2006年的全球游戏市场。

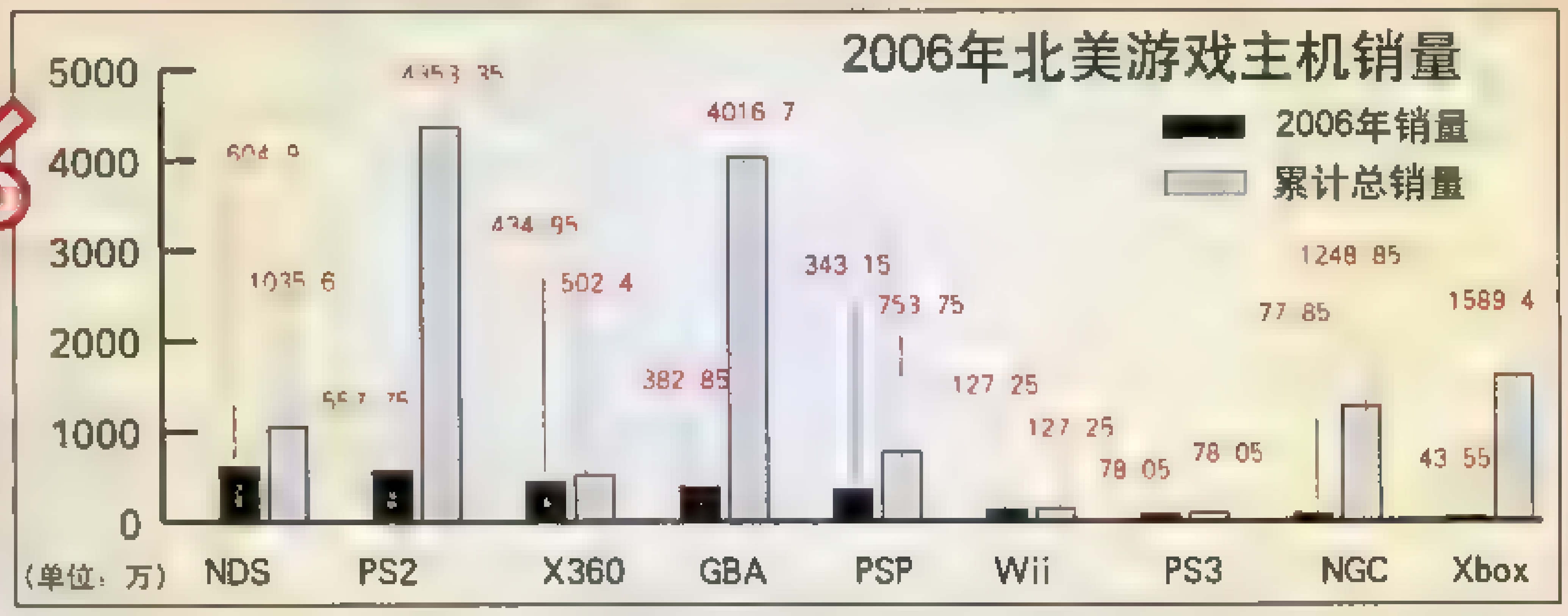
文 星夜&晴天 美编 NINA&菲菲

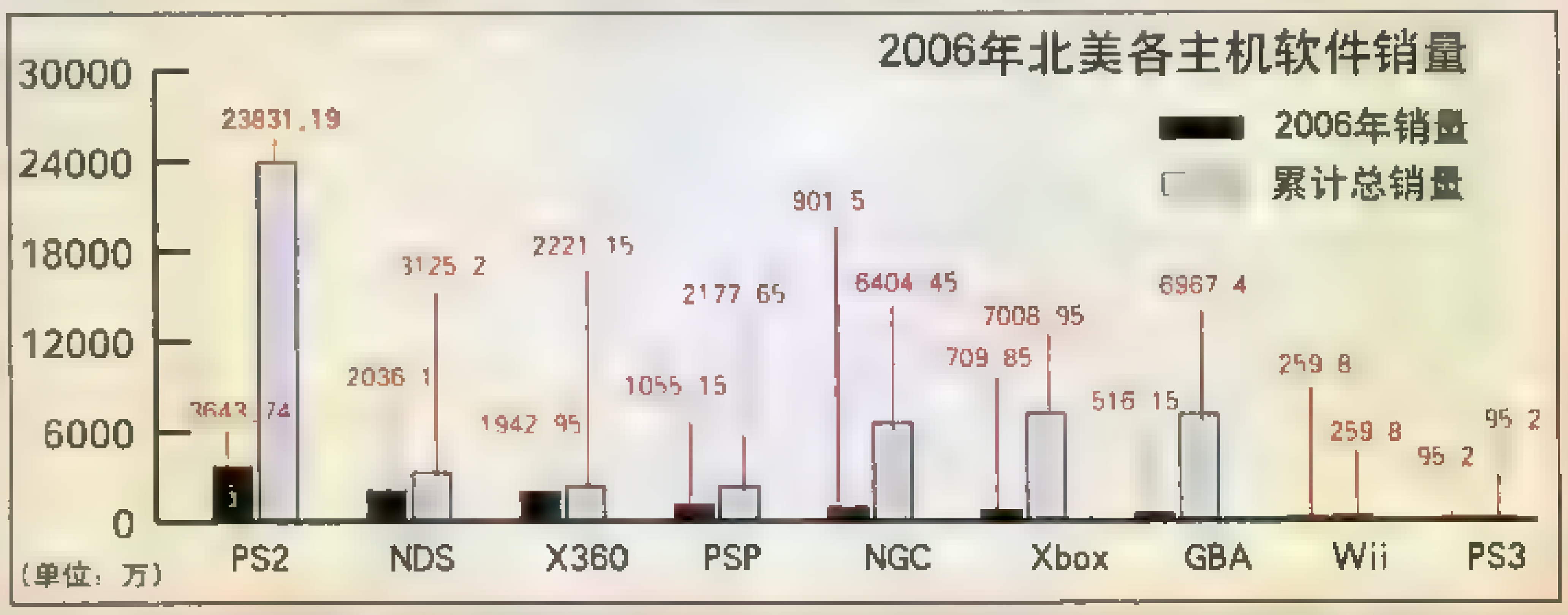
美国市场规模增幅达19%

2006年初，曾有分析家预测2006年美国游戏市场规模将会有所萎缩，因为2006年是次世代转型青黄不接的时期。然而进入夏季之后，人们预测的萎缩没有到来，反而因为以NDS为首的掌机的大热销而呈现可喜的膨胀趋势，进入秋季之后，随着次世代主机的全面登场，美国游戏市场创下了历史新高。

根据NPD Group发布的数据显示，2006年美国游戏市场规模达125亿美元，比2005年的105亿美元大幅增长了19%，成为美国游戏历史上最辉煌的一年。2006年12月是传统的圣诞商季，美国游戏业在这一个月内就创造了37亿美元的销售额，同比增长27.8%，并且这一数字还没有算上PC游戏的销售额。

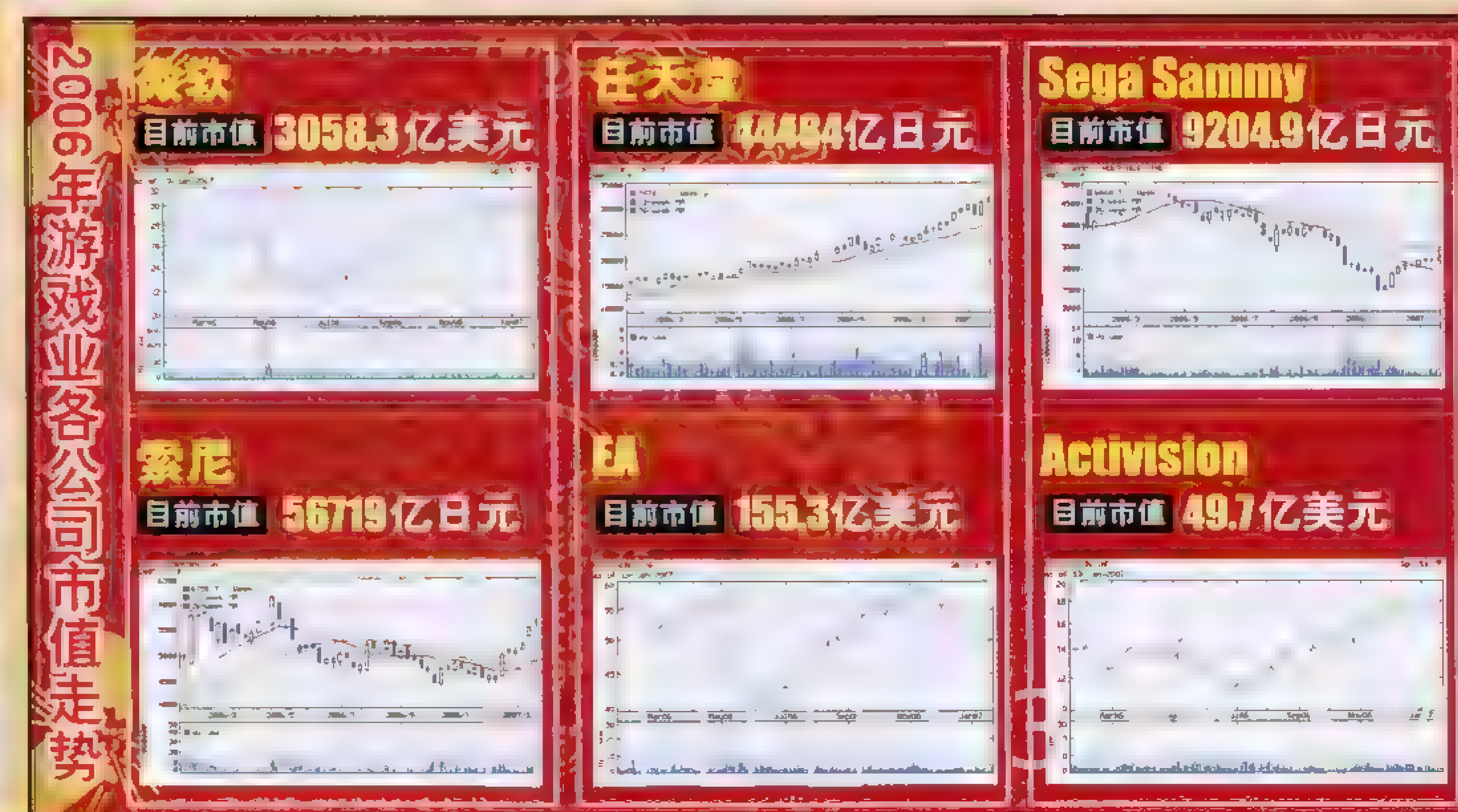
2005年美国家用机游戏软件总销售额为65亿美元，比2005年提高6.4%，其中掌机游戏销售额为17亿美元，提高18.8%，家用机游戏销售额为48亿美元，提高2.6%；美国游戏市场大幅度增长最主要的原因还是次世代主机带来的硬件销售额的提升，2006年美国游戏硬件总销售额为46亿美元，同比增长42.8%。其中家用机硬件销售额为29亿美元，同比增长87.5%；掌机硬件销售额为16亿美元，微降0.3%。





2006年北美跨平台大作累计销量榜

游戏名	发行商	总销量
麦登NFL07	EA	676.7万
汽车总动员	THQ	235.8万
乐高星球大战2：原创三部曲	LucasArts	226.5万
NCAA Football 07	EA	216.5万
使命召唤3	Activision	191.4万
极品飞车：卡本峡谷	EA	173.7万
塞尔达传说：黄昏公主	任天堂	165.7万
横行霸道：自由城故事	Rockstar	151.5万
极品飞车：头号通缉	EA	147.5万
横行霸道：圣安德里亚斯	Rockstar	144.5万
WWE Smackdown vs Raw 2007	THQ	137.4万
拳击之夜3	EA	133.3万
漫画英雄终极联盟	Activision	122.4万
星球大战：战争前线II	LucasArts	120.4万
NBA Live 07	EA	110.1万
乐高星球大战	LucasArts	104.4万
疤面煞星	VU Games	104.2万



www.plumbook.cn

游戏市场大盘点

日本 市场规模增幅达37.6%

1997年日本游戏市场在PS的推动下创造了史上最高的市场规模，然而其后却陷入了连年萎缩的噩梦，到2004年时已经降至冰点。然而进入2005年后，随着PSP和NDS的热销，掌机市场的强大动力开始让日本游戏市场强力反弹，以令人目眩的发展速度彻底摆脱了低迷态势，让日本这个游戏业重镇再度焕发勃勃生机。进入2006年后，NDS的疯狂热销已经超越了所有人的想像，并为日本游戏业带来了最辉煌的一年。

根据日本《FAMI通》杂志出版商Enterbrain统计，2006年，日本游戏市场规模达到了6257.9亿日元，比2005年暴增37.6%，创造了日本游戏市场规模的最高记录，也是日本游戏业第一次突破6000亿日元大关。

去年日本游戏硬件销售额为2619亿日元，软件销售额为3638.9亿日元，总销量为7500万套，其中掌机游戏销售额占所有游戏销售额的63%。日本游戏市场复苏的最大功臣当数NDS，去年NDS在日本卖出了750万台，与硬件销量第二的PSP拉开了一段遥远的距离。（去年PSP在日本的销量仅为190万台，PS2销量为150万台。）

NDS的游戏软件也呈现出惊人的热销态势，共有3款游戏的销量超过了300万套。2006年，任天堂在日本总共卖出了2400万套游戏，并且这还不包括任天堂下属的Pokemon公司，该公司以560万套的销售成绩在日本所有的游戏发行商中排名第三。排名第二的Square Enix去年在日本总共推出了13款游戏，销量为685万套。

英国 市场规模达13.6亿英镑

英国游戏业协会“娱乐及休闲软件发行商协会”(ELSPA)提供的数据显示，2006年英国游戏市场规模再创新高，总规模达到了13.6亿英镑，比2005年微增1%。PS2仍然占据绝对优势，目前在欧洲的主机总销量已经超过4000万台。排在第二位的是NDS，不过按照ELSPA的说法，NDS在英国比起PSP仅有轻微的领先优势，紧接着排名第四的是X360，随后依次为Xbox、Wii和NGC。

2006年，英国的游戏软件总销量为6510万套，最畅销的游戏是EA的《FIFA 07》，Konami的《职业进化足球6》排名第二，《极品飞车：卡本峡谷》排名第三。其他几款畅销游戏按销量排序依次为：《横行霸道：自由城故事》、《乐高星球大战2：原创三部曲》、《模拟人生2：宠物生活》、《汽车总动员》、《古墓丽影：传奇》、《模拟人生2》。

加拿大 市场规模增幅达22%

我们通常在谈到“北美游戏市场”时，一般几乎将其等同于美国市场，但加拿大游戏市场的规模也在迅猛增长，并且已经成为一个绝对无法忽视的市场。NPD Group加拿大分部的统计数据显示，2006年加拿大游戏市场规模已经达到7.96亿美元，比2005年的6.52亿美元增长了22%。按照人均消费额计算，美国人去年平均在游戏上消费了41.5美元，而加拿大的人均游戏消费额为24.1美元。

硬件方面，NDS去年在加拿大总共卖了37.4万台，PS2为32.7万台，X360为25.2万台。次世代主机中，Wii在加拿大的销量为8.4万台，PS3为4.5万台。去年加拿大最畅销的游戏为EA的《NHL 07》(PS2版)，其次分别为《新超级马里奥兄弟》、《战争机器》、《横行霸道：自由城故事》、《横行霸道：圣安德里亚斯》、《GT赛车4》和《超级马里奥64DS》。

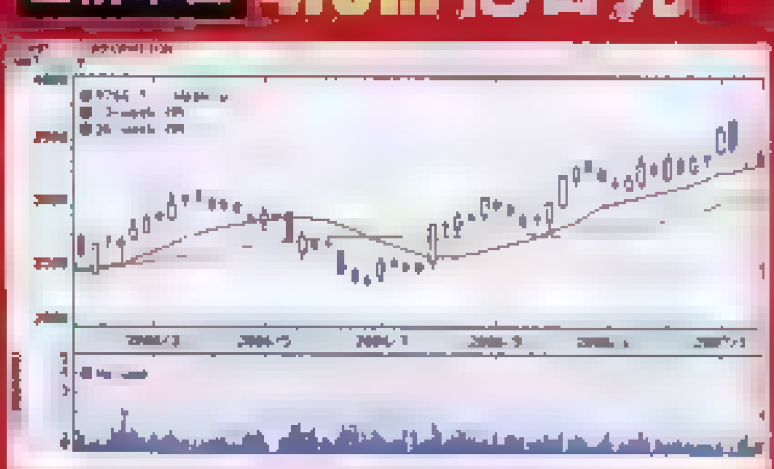
澳大利亚 市场规模增幅达7%

比起加拿大，同样国土辽阔而人烟稀少的澳大利亚游戏市场规模更加可观。

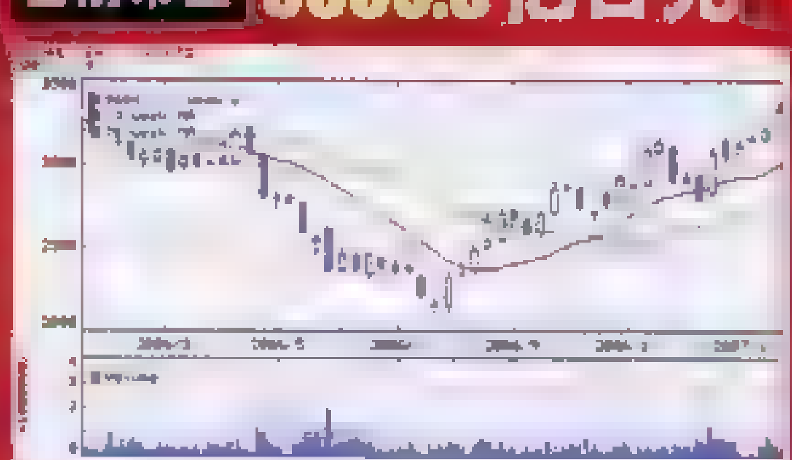
“澳大利亚互动娱乐协会”(IEAA)发布的由数据统计机构GFK Australia统计的数据表明，澳大利亚2006年游戏市场规模达到了7.278亿美元，比2005年增长了7%；其中游戏硬件销售额为2.589亿美元，同比增长18%；不过游戏软件销售额的涨幅只有1%，销售额为4.689亿美元，游戏软件总销量为1250万套，比2005年的1260万套减少10万套。全年的游戏销售额中，有23%是在2006年12月份完成的。

2006年澳大利亚最畅销的主机为NDS，仅在第四季度其销量就达到了151922台，而PS2为122639台，PSP为55850台，Wii为51744台、X360为45036台。

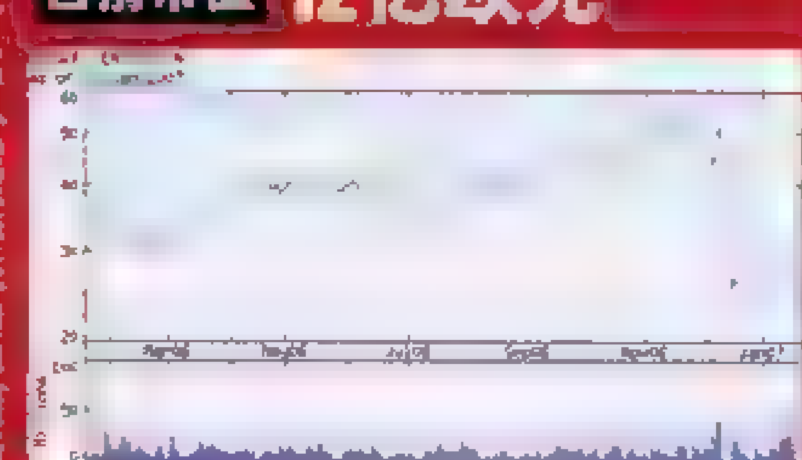
Konami 目前市值 4751.7亿日元



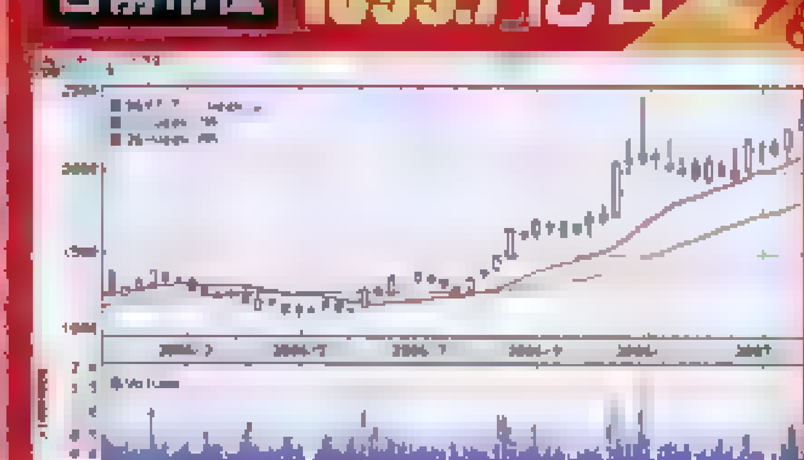
Square Enix 目前市值 3690.9亿日元



Ubisoft 目前市值 12亿欧元



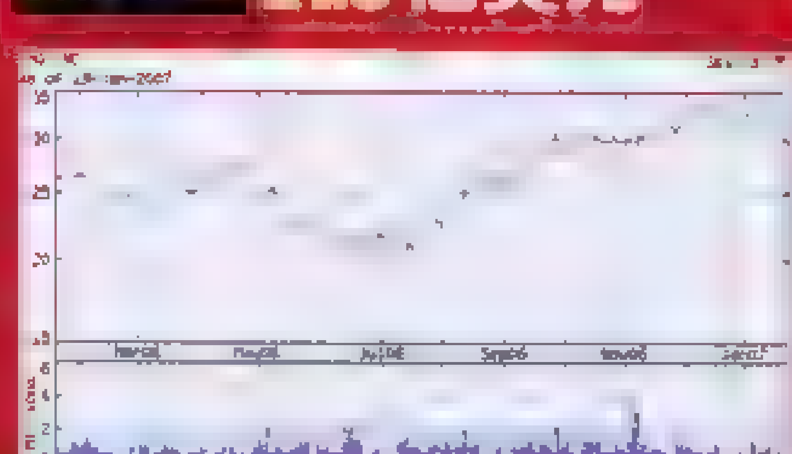
Capcom 目前市值 1399.7亿日元



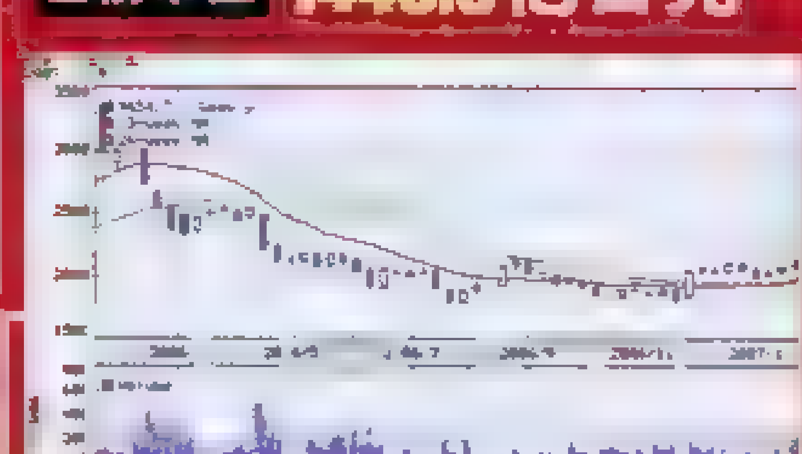
Bandai Namco 目前市值 4424.6亿日元



THQ 目前市值 21.6亿美元



Koei 目前市值 1448.5亿日元



Take-Two 目前市值 12.7亿美元



www.plumbook.cn

2006年北美游戏销量百强

第1名 麦登NFL07

游戏原名	Madden NFL 07
对应机种	PS2
发售日	2006年8月22日
发行商	EA

销量 3 215 500

EA以天价购买了美国橄榄球联盟(NFL)的独家授权后，市面上就只有《麦登NFL》能够使用NFL的球队和球员，而《麦登NFL07》的销量自然再创新高，该作各平台累计总销量达到了678万，看来NFL的独家授权果然没有白买。



第2名 任天狗

游戏原名	Nintendogs
对应机种	NDS
发售日	2005年8月22日
发行商	任天堂

本年销量 2 438 500

累计销量 4 102 000



已经正式迈入"千万俱乐部"的《任天狗》是一款绝对长卖的游戏，从2005年发售至今，每个月都有相当可观的销量，而由于2006年10月16日推出了价格仅为29.99美元的新版本《达尔马提亚狗和伙伴们》，《任天狗》的销量在2006年末急速攀升，这样一款游戏在圣诞商季期间用于送礼显然是很好的选择。注：NPD Group统计的TOP10中并没有该作，原因是将其多个版本的销量分开计算。

第3名 新超级马里奥兄弟

游戏原名	New Super Mario Bros
对应机种	NDS
发售日	2006年5月15日
发行商	任天堂

销量 2 258 000

在"马里奥"的影响力江河日下的局面下，《新超级马里奥兄弟》的出现为这个游戏业内价值最高的品牌带来了新的生机，从全球各地的热销情况来看，本作将很有可能最终进入"千万俱乐部"。



第4名 战争机器

销量 2 045 000

游戏原名	Gears of War
对应机种	X360
发售日	2006年11月7日
发行商	Microsoft

发售不到两个月就在美国卖出了200万套，这对于一个原创游戏系列来说实在是很了不起的数字，根据微软发布的数据，2006年内，《战争机器》的全球销量已经突破270万套，虽然在欧洲的销售情况远不及美国，但作为X360的王牌大作，《战争机器》的长卖是显而易见的，600～800万套的销售目标还是有望实现的。



第5名 王国之心II

销量 1 774 500

游戏原名	Kingdom Hearts II
对应机种	PS2
发售日	2006年3月28日
发行商	Square Enix

作为继《最终幻想》、《勇者斗恶龙》之后的SE第三大RPG，《王国之心》实力强劲，迪士尼的全明星阵容保证了该作在美国的销量，目前该系列全球销量已经突破千万，值得注意的是，《王国之心II》在美国的销量竟超越了《最终幻想XII》。

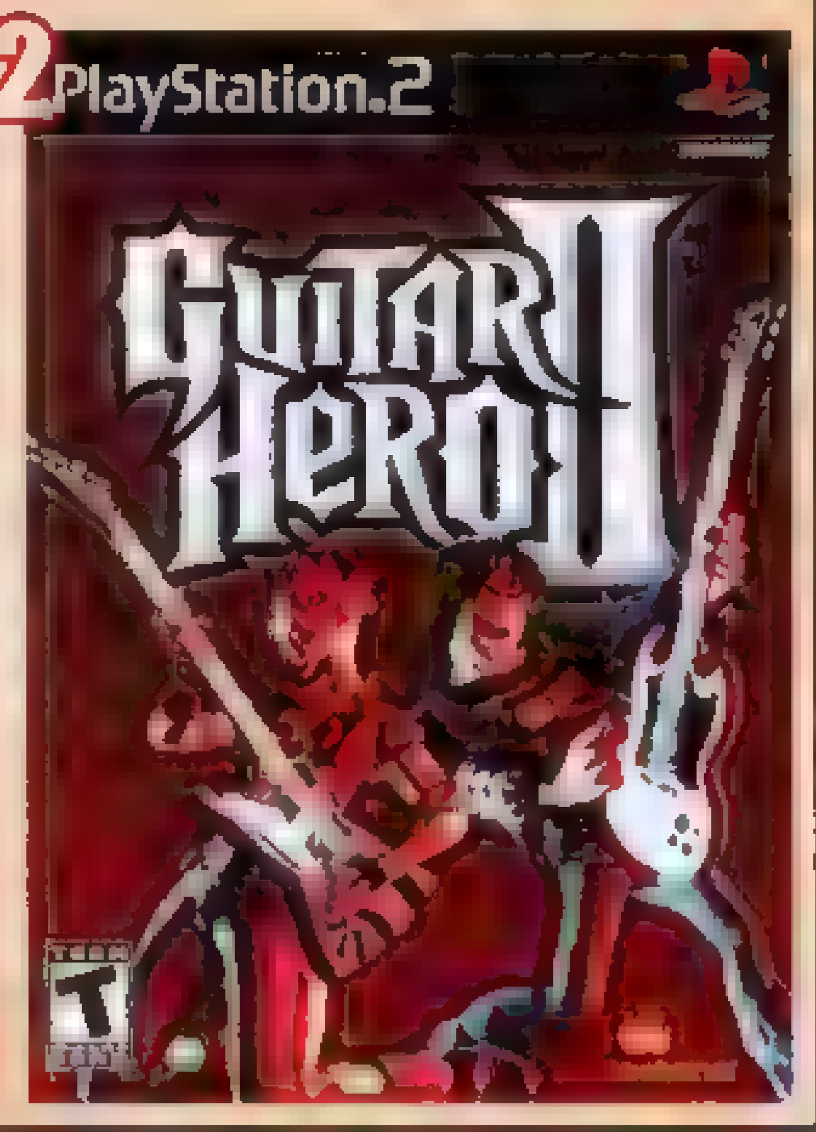


第6名 吉他英雄2

游戏原名	Guitar Hero 2
对应机种	PS2
发售日	11月7日
发行商	Red Octane

销量 1 482 500

若撇开《麦登NFL》这个常胜将军不谈，2006年在美国最火的游戏当数《吉他英雄》及其续作，美国各地游戏店里，玩家们争相围观《吉他英雄》已经成为一种现象，这款游戏的火爆让人想起了当年的《DDR》，2006年显然是美国音乐游戏的春天。



第7名 最终幻想XII

游戏原名	Final Fantasy XII
对应机种	PS2
发售日	2006年10月31日
发行商	Square Enix

销量 1 435 500

或许是因为漫长的延期已经让美国玩家等到不耐烦，虽然美国媒体对《最终幻想XII》一律打出了高分，而SE在宣传上也不遗余力，但该作的销量比起以往有着明显的下滑，希望这样一款出色的作品全球销量不至于跌破500万的底线。



第8名 麦登NFL07

游戏原名	Madden NFL 07
对应机种	X360
发售日	2006年8月22日
发行商	EA

销量 1 380 500

X360尚未正式公布时，EA就公开了次世代版《麦登NFL》的宣传影像，诱人的画面让人期待，而实际成品却有着天壤之别，X360版《麦登NFL07》比起前作进化不大，其评价远不如PS2版，毕竟以X360的机能来说，画面只能算中低水准。

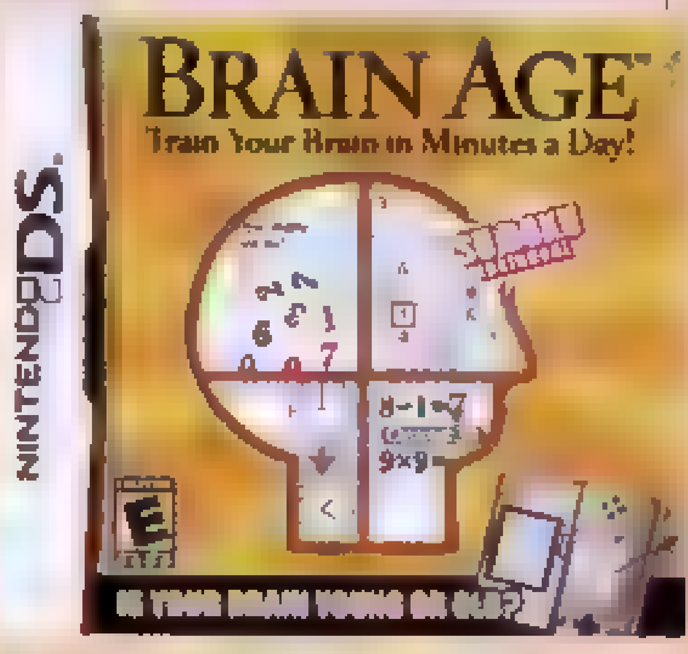


3DM-SM
www.plumbook.cn

第9名 锻炼大脑的成人DS训练

游戏原名	Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day
对应机种	NDS
发售日	2006年4月17日
发行商	Nintendo

销量 1 270 000



任天堂从2006年E3展开始在美国大力宣传其"触摸世纪"游戏系列，用强大的广告攻势将脑力游戏热潮打入了北美，虽然其影响力远不如日本本土，但《锻炼大脑的成人DS训练》仍然获得了百万以上的销量。

第10名 NCAA Football 07

游戏原名	NCAA Football 07
对应机种	PS2
发售日	2006年7月18日
发行商	EA

销量 1 198 000



橄榄球游戏撑起了EA的半边天，除了《麦登NFL》之外，《NCAA Football》系列"也是EA的摇钱树，大学橄榄球联赛一直是美国年轻人的收视热点，与之匹配的《NCAA Football》自然也备受年轻玩家的青睐。

2006年北美游戏销量榜 TOP100 第11名～40名

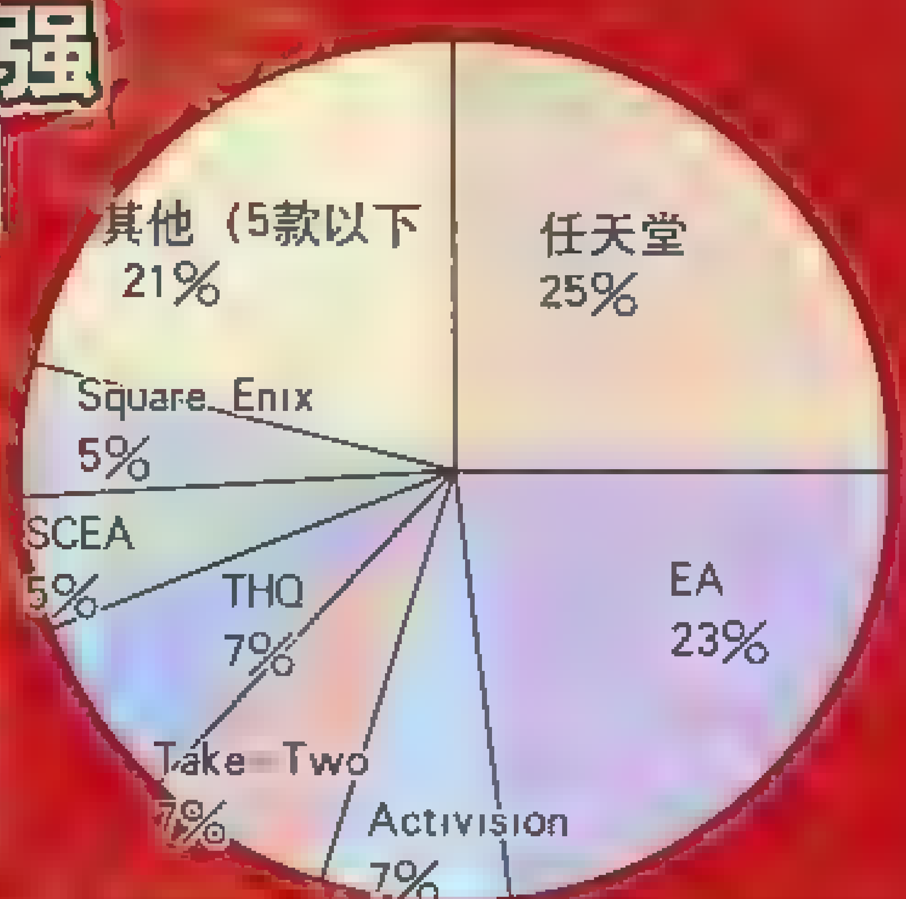
排名	游戏译名	游戏原名	对应平台	发行商	2006年销量	累计总销量
11	幽灵行动：尖峰战士	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	X360	Ubisoft	1 111 500	1 111 500
12	塞尔达传说：黄昏公主	The Legend of Zelda: Twilight Princess	[illegible]	Nintendo	1 060 000	1 060 000
13	上古卷轴IV：湮灭	Elder Scrolls IV: Oblivion	[illegible]	Take Two	1 042 000	1 042 000
14	马里奥赛车DS	Mario Kart DS	NDS	Nintendo	987 500	1 729 500
15	横行霸道：自由城故事	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	PS2	Take Two	981 000	981 000
16	横行霸道：圣安德里亚斯	Grand Theft Auto: San Andreas	PS2	Take Two	978 500	7 852 500
17	WWE Smackdown vs Raw 2007	WWE Smackdown vs Raw 2007	PS2	THQ	953 500	953 500
18	乐高星球大战2：原创三部曲	Lego Star Wars II: The Original Trilogy	PS2	LucasArts	926 000	926 000
19	战神	God of War	PS2	SCEA	893 500	1 740 500
20	麦登NFL07	Madden NFL 07	Xbox	EA	871 500	871 500
21	来吧！动物之森	Animal Crossing: Wild World	NDS	Nintendo	868 000	1 156 500
22	口袋妖怪 不可思议的迷宫：蓝色救助队	Pokemon Mysterious Dungeon: Blue Rescue Team	NDS	Nintendo	865 500	865 500
23	使命召唤3	Call of Duty 3	[illegible]	Activision	840 000	840 000
24	汽车总动员	Cars	PS2	THQ	837 000	837 000
25	吉他英雄	Guitar Hero	PS2	Red Octane	832 000	988 500
26	疤面煞星	Scarface: The World is Yours	PS2	VU Games	797 500	797 500
27	轻松头脑教室	Big Brain Academy	NDS	Nintendo	784 500	784 500
28	NBA Live 07	NBA Live 07	PS2	EA	732 000	732 000
29	极品飞车：卡本峡谷	Need for Speed: Carbon	PS2	EA	715 000	715 000
30	使命召唤2	Call of Duty 2	[illegible]	Activision	677 000	1 252 500
31	乐高星球大战	Lego Star Wars	PS2	LucasArts	644 000	1 531 500
32	光环2	Halo 2	Xbox	Microsoft	640 000	6 234 500
33	星球大战：战斗前线2	Star Wars: Battlefront II	PS2	LucasArts	636 000	1 803 000
34	拳击之夜3	Fight Night Round 3	X360	EA	630 500	630 500
35	耀西岛2	Yoshi Island 2	NDS	Nintendo	620 500	620 500
36	MLB 06:The Show	MLB 06: The Show	PS2	SCEA	601 000	601 000
37	塞尔达传说：黄昏公主	The Legend of Zelda: Twilight Princess	NGC	Nintendo	597 000	597 000
38	黑道圣徒	Saints Row	[illegible]	THQ	[illegible]	[illegible]
39	极品飞车：头号通缉	Need for Speed: Most Wanted	PS2	EA	[illegible]	[illegible]
40	口袋妖怪 火红·叶绿	Pokemon Fire Red/ Leaf Green	GBA	Nintendo	556 500	4 092 500

www.plumbook.cn

2006年北美游戏销量榜TOP100 第41名～70名

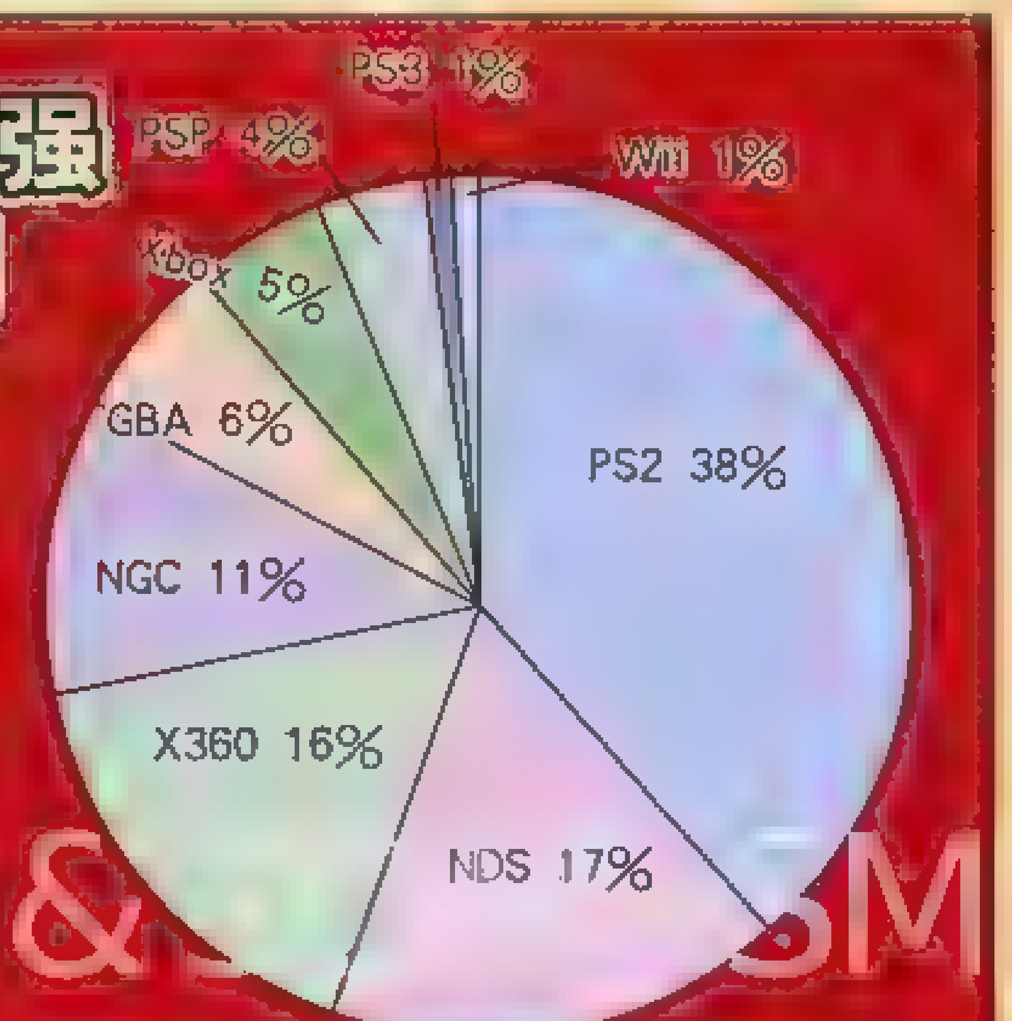
排名	游戏译名	游戏原名	对应平台	发行商	2006年销量	累计总销量
41	使命召唤3	Call of Duty 3	PS2	Activision	540 500	540 500
42	丧尸围城	Dead Rising	X360	Capcom	538 000	538 000
43	汽车总动员	Cars	[illegible]	THQ	536 000	536 000
44	麦登NFL07	Madden NFL 07	PSP	EA	535 500	535 500
45	GT赛车4	Gran Turismo 4	PS2	SCEA	535 000	2 259 000
46	横行霸道：自由城故事	Grand Theft Auto：Liberty City Stories	PSP	Take Two	534 000	1 355 000
47	口袋妖怪突击队	Pokemon Ranger	NDS	Nintendo	514 000	514 000
48	NCAA Football 07	NCAA Football 07	X360	EA	502 000	502 000
49	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy Rainbow Six：Vegas	X360	Ubisoft	502 000	502 000
50	马里奥篮球 3on3	Mario Hoops 3 on 3	NDS	Nintendo	485 500	485 500
51	超级马里奥64DS	Super Mario 64 DS	NDS	Nintendo	485 000	1 945 500
52	乐高星球大战2：原创三部曲	Lego Star Wars II：The Original Trilogy	NGC	Eidos	481 500	481 500
53	口袋妖怪 绿宝石	Pokemon Emerald	[illegible]	Nintendo	476 000	2 444 000
54	漫画英雄终极联盟	Marvel：Ultimate Alliance	PS2	Activision	475 000	475 000
55	学园坏小子	Bully	PS2	Take Two	474 400	474 400
56	横行霸道：圣安德里亚斯	Grand Theft Auto：San Andreas	Xbox	Take Two	467 000	1 153 500
57	超级马里奥兄弟Advance	Super Mario Advance	[illegible]	Nintendo	463 500	2 852 000
58	汽车总动员	Cars	NGC	THQ	459 000	459 000
59	马里奥赛车：双重冲击	Mario Kart：Double Dash!!	NGC	Nintendo	439 000	2 722 500
60	马里奥对大金刚2	Mario vs Donkey Kong 2：March of the Minis	NDS	Nintendo	434 000	434 000
61	龙珠Z：电光石火！NEO	Dragon Ball Z：Budokai Tenkaichi 2	PS2	NBGI	433 500	433 500
62	银河战士：猎人	Metroid Prime：Hunters	NDS	Nintendo	415 000	415 000
63	FIFA 07	FIFA Soccer 07	PS2	EA	411 500	411 500
64	神鬼寓言	Fable	Xbox	Microsoft	410 500	1 971 500
65	乐高星球大战	Lego Star Wars	NGC	Eidos	399 500	655 500
66	口袋妖怪 不可思议的迷宫：红色救助队	Pokemon Mysterious Dungeon：Red Rescue Team	[illegible]	Nintendo	396 000	396 000
67	任天堂全明星大乱斗	Super Smash Bros Melee	NGC	Nintendo	388 000	3 858 500
68	麦登NFL06	Madden NFL 06	PS2	EA	388 000	3 769 500
69	分裂细胞：双重特工	Tom Clancy Splinter Cell：Double Agent	X360	Ubisoft	386 000	386 000
70	黑煞	Black	PS2	EA	382 500	382 500

2006北美销量百强各厂商所占比例



由于NDS的全面热销，2006年任天堂在北美的百强销量榜中压倒了EA，总共有25款游戏进入TOP100，不过EA的游戏总销量仍然高于任天堂，据不完全统计，2006年EA在北美总共卖出了2460万套游戏，而任天堂为2379.5万套。

2006北美销量百强各平台所占比例



与日本NDS一边倒的情况不同，在北美PS2仍然是游戏市场的绝对主力，共有38款游戏进入了TOP100，比较令人意外的是，早已日薄西山的NGC竟然也有[illegible]款游戏进入TOP100，不过大多是从跨平台游戏的热卖中分了一杯羹。

www.plumbook.cn

2006年北美游戏销量榜 TOP100 第71名～100名

排名	游戏译名	游戏原名	对应平台	发行商	2006年销量	累计总销量
71	海豹突击队：联合突袭	SOCOM：Combined Assault	PS2	SCEA	380 000	380 000
72	拳击之夜3	Fight Night Round 3	PS2	EA	379 000	379 000
73	王国之心	Kingdom Hearts	PS2	Square Enix	378 000	3 278 500
74	最终幻想III	Final Fantasy III	NDS	Square Enix	376 500	376 500
75	索尼克滑板	Sonic Riders	NGC	SEGA	375 500	375 500
76	极品飞车：卡本峡谷	Need for Speed：Carbon	X360	EA	373 000	373 000
77	汽车总动员	Cars	NDS	THQ	372 000	372 000
78	最终幻想VII：地狱犬的挽歌	Final Fantasy VII：Dirge of Cerberus	PS2	Square Enix	369 500	369 500
79	超级碧奇公主	Super Princess Peach	NDS	Nintendo	352 500	352 500
80	欢乐谷	Thrillville	PS2	Atari	350 500	350 500
81	教父	The Godfather：The Game	PS2	EA	347 500	347 500
82	超级马里奥：激情四射	Super Mario Strikers	NGC	Nintendo	346 500	694 000
83	火影忍者：忍者冲击	Naruto：Clash of Ninja	NGC	D3	345 500	345 500
84	Hannah Montana	Hannah Montana	NDS	THQ	339 000	339 000
85	漫画英雄终极联盟	Marvel：Ultimate Alliance	[illegible]	Activision	338 500	338 500
86	FIFA世界杯2006	FIFA World Cup 2006	PS2	EA	338 000	338 000
87	阳光马里奥	Super Mario Sunshine	NGC	Nintendo	336 000	2 954 500
88	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat：Armageddon	PS2	Midway	330 500	330 500
89	极品飞车：头号通缉	Need for Speed：Most Wanted	PSP	EA	329 000	630 500
90	抵抗：灭绝人类	Resistance：Fall of Man	PS3	SCEA	328 500	328 500
91	星球大战：战斗前线2	Star Wars：Battlefront II	PSP	LucasArts	318 500	678 000
92	极品飞车：地下狂飚2	Need for Speed：Underground 2	PS2	EA	315 500	2 505 000
93	超级马里奥兄弟3 Advance	Super Mario Advance 4	[illegible]	Nintendo	314 000	2 696 000
94	托尼滑板：八强争霸	Tony Hawk Project 8	PS2	Activision	313 000	313 000
95	麦登NFL07	Madden NFL 07	NGC	EA	310 000	310 000
96	NCAA Football 07	NCAA Football 07	Xbox	EA	309 500	309 500
97	MVP 06 NCAA Baseball	MVP 06 NCAA Baseball	PS2	EA	309 000	309 000
98	生化危机4	Resident Evil 4	PS2	Capcom	305 000	705 000
99	战地2：现代战争	Battlefield 2：Modern Combat	[illegible]	EA	302 500	302 500
100	托尼滑板：八强争霸	Tony Hawk Project 8	[illegible]	Activision	301 000	301 000

2006北美Wii游戏销量榜

排名	游戏译名	游戏原名	发行商	销量
12	塞尔达传说．黄昏公主	The Legend of Zelda：Twilight Princess	Nintendo	1060000
126	赤钢铁	Red Steel	Ubisoft	247500
145	雷曼：疯兔危机	Rayman，Raving Rabbids	Ubisoft	209500
149	麦登NFL07	Madden NFL 07	EA	205500
155	超级猴球 香蕉闪电战	Super Monkey Ball：Banana Blitz	SEGA	199000
175	使命召唤3	Call of Duty 3	Activision	175000
182	漫画英雄终极联盟	Marvel Ultimate Alliance	Activision	170500
205	疯狂卡车	Excite Truck	Nintendo	145000
398	墨丘利神之杖Z 双超执刀	Trauma Center：Second Opinion	Atlus	48000
477	龙珠Z 电光石火1 NEO	Dragon Ball Z，Budokai Tenkaichi 2	NBGI	29500
528	托尼滑板 山道大赛	Tony Hawk Downhill Jam	Activision	23000
599	绵球方块历险记	SpongeBob SquarePants：Creature from the Krusty Krab	THQ	14000
620	Rampage：Total Destruction	Rampage：Total Destruction	Midway	11500
622	GT职业系列赛	GT Pro Series	THQ	11500
623	降世神通	Avatar：The Last Airbender	THQ	11500
631	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed：Carbon	EA	11000
654	赛车总动员	Cars	THQ	9000
657	快乐大脚	Happy Feet	Midway	8500
685	Monster 4x4 World Circuit	Monster 4x4：World Circuit	THQ	6500
719	比利和曼迪的大冒险	The Grim Adventures of Billy &Mandy	Midway	2000

*以上"排名"一栏为在美国2006年各平台游戏销量总排行榜中的排名

2006北美PS3游戏销量榜

排名	游戏译名	游戏原名	发行商	销量
90	抵抗 灭绝人类	Resistance Fall of Man	SCEA	328500
142	麦登NFL07	Madden NFL 07	EA	210500
230	使命召唤3	Call of Duty 3	Activision	127500
251	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	114000
280	漫画英雄终极联盟	Marvel：Ultimate Alliance	Activision	94500
595	山脊赛车7	Ridge Racer 7	NBGI	14000
619	托尼滑板：八强争霸	Tony Hawk Project 8	Activision	11500
639	NBA 2K7	NBA 2K7	2K Games	10000
650	NBA 07	NBA 07	EA	9500
655	未名传奇：黑暗王国	Untold Legends：Dark Kingdom	SCEA	9000
658	泰格·伍兹PGA巡回赛07	Tiger Woods PGA Tour 07	EA	9000
683	源氏：神威奏乱	Genji 2：Days of the Blade	SCEA	7000
709	机动战士高达 目标锁定	Mobile Suit Gundam，Crossfire	NBGI	4000
714	NHL 2K7	NHL 2K7	2K Games	3000

附录 NPD Group 2006年美国电子游戏软件销量榜

由于本销量榜为整个北美地区的游戏销量榜，因此与NPD Group发布的"2006美国游戏销量榜"有所出入。另外，由于统计渠道不同，有极个别游戏与NPD的数据有较大出入(主要是NDS版《任天狗》的数据出入较大，其余基本接近)因此在这里补上NPD Group的统计数据供读者参考。

[illegible]

&3DM-SM

www.plumbook.cn

2006年度日本家用游戏软件销量TOP100

不知道大家在看过了欧美游戏市场的综合分析之后，是否还觉得有点意犹未尽呢？现在就让我们将目光再次转移到最受关注的日本游戏界，用实际的销售数字来检阅2006年内畅销作品的成绩（统计时间为2005年12月26日～2006年12月31日），不知道大家所钟爱的游戏是否都达到你心目中所设立的目标了呢？

傲视群雄的前三名

1 口袋妖怪 珍珠·钻石 NDS

ポケットモンスター ダイヤモンド・パール

■Nintendo■2006年9月28日发售■RPG■4800日元



由于掌机近几年在日本的普及率逐渐扩大，所以一直在日本掌机市场具有相当分量的"《口袋妖怪》系列"无疑就成为了今年最大的赢家。游戏发售首周就轻松达到了接近160万的销量，并且根据目前每周持续的增长情况看来，2月初期就能突破500万的大关。

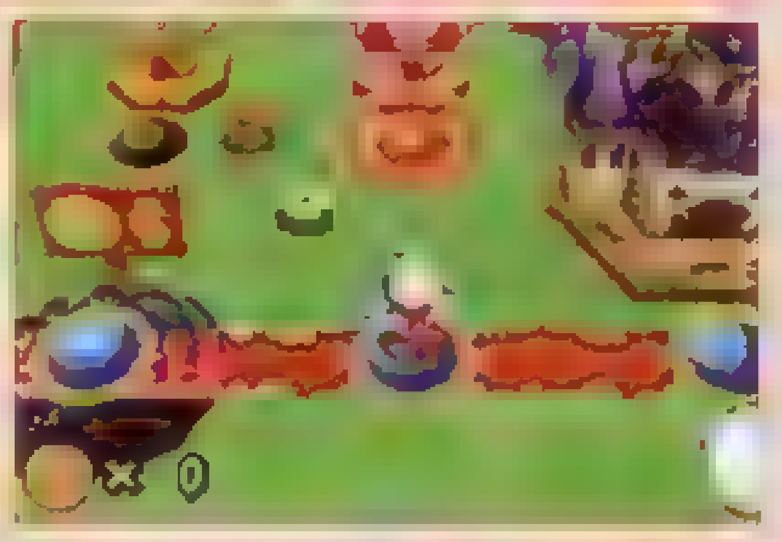
累计：4 302 815套

2 新超级马里奥兄弟 NDS

NEW スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo■2006年5月25日发售■ACT■4800日元

"《马里奥》系列"无疑是任天堂历史最为悠久的王牌，简单的游戏方式使游戏的受众面非常大，甚至在世界范围内也具有相当的影响力，所以每逢有新作推出都会引起FANS的强烈关注，并且由日本著名女星松岛菜菜子为其拍摄的宣传广告也曾引起了不小的轰动。



累计：3 818 214套

3 更能锻炼大脑的成人 DS 训练 NDS

东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授监修 もっと脑を锻える大人のDSトレーニング

■Nintendo■2005年12月29日发售■ETC■2800日元



本作的畅销程度绝对是任何玩家都始料未及的，从推出至今，几乎每周我们都能在排行榜的前十名中看到它熟悉的身影，甚至在一些游戏发售淡季，其还牢牢占据着冠军的宝座，在感叹玩家对本作用情之长的同时，也不得不为之后推出的大量同类型的作品感到汗颜。

累计：3 748 638套

前十位中的其他作品

排名	游戏名称	厂商/发售日期/类型/售价	销量	机种
4	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元	2 485 264套	NDS
5	最终幻想XII ファイナルファンタジーXII	■Square Enix■2006年3月16日发售 ■RPG■8800日元	2 322 329套	PS2
6	锻炼大脑的成人 DS 训练 东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授监修 脑を锻える大人のDSトレーニング	■Nintendo■2005年5月19日发售 ■ETC■2800日元	1 991 116套	NDS
7	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 英语が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	■Nintendo■2006年1月26日发售 ■ETC■3800日元	1 529 618套	NDS
8	马里奥赛车 DS マリオカートDS	■Nintendo■2005年12月8日发售 ■RAC■4800日元	1 115 082套	NDS
9	世界足球 胜利十一人 10 ワールドサッカー ウイニングイレブン10	■Konami■2006年4月27日发售 ■SPG■6960日元	1 050 236套	PS2
10	俄罗斯方块 DS テトリスDS	■Nintendo■2006年4月27日发售 ■SPG■3800日元	985 246套	NDS

Review 回顾 过去两年夺得前3名的游戏

今年的前三名游戏都被任天堂一家独得，并且这三款游戏的总销量加起来竟有11869667套之多，即使是正值国民RPG《勇者斗恶龙Ⅷ》发售的2004年，前三名作品的总销量也只有722156套，下面就让我们一起来看看2004、2005年前三名的游戏吧。

2004年家用游戏软件销量TOP3

排名	游戏名称	厂商/发售日期/类型/售价	销量	机种
1	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主 ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君	■Square Enix■2004年11月27日发售 ■RPG■8800日元	3 231 288套	PS2
2	口袋妖怪 火红·叶绿 ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン	■Nintendo■2004年1月29日发售 ■RPG■4800日元	2 377 713套	GBA
3	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘 ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁	■Square Enix■2004年3月25日发售 ■RPG■7800日元	1 611 155套	PS2

2005年家用游戏软件销量TOP3

排名	游戏名称	厂商/发售日期/类型/售价	销量	机种
1	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元	1 169 757套	NDS
2	GT 赛车 4 グランツーリスモ4	■SCEJ■2004年12月28日发售 ■RAC■7300日元	1 066 749套	PS2
3	锻炼大脑的成人 DS 训练 东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授监修 脑を锻える大人のDSトレーニング	■Nintendo■2005年5月19日发售 ■ETC■2800日元	1 011 341套	NDS

Focus 焦点 畅销一年有余的游戏

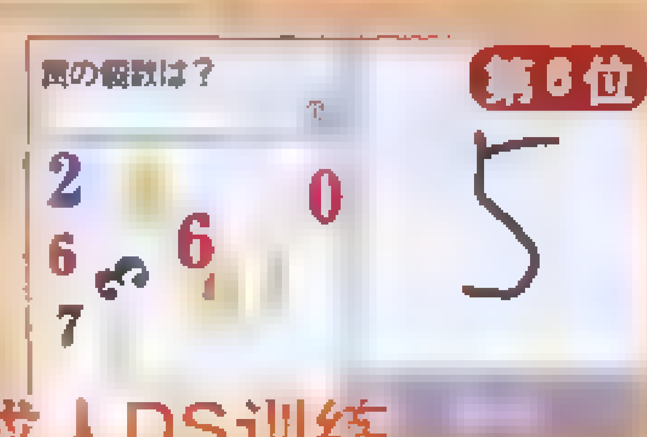
细心的玩家一定会发现在今年的前十名统计中仍然存在着几款早已在2005年就已经取得了辉煌成绩的作品，这种长寿性的软件在往年的统计中也是很少见的，下面就让我们来看看它们目前所累计的销量。



作为2005年的销量冠军，本作的魅力并没有因为时间的流逝而逐渐减少，再加上游戏本身的内容是以模拟日常生活为主，即使是年纪稍长的人也能够乐在其中。游戏目前每周的销量仍然是众多NDS软件中的佼佼者，时不时就会在排行榜中看到它的身影。

来吧！动物之森 累计销量：3 655 021套

作为"脑白金软件"的开山鼻祖，本作开创了一个全新的游戏方式，简单的测试配合上NDS便于携带的特性，让任何人都能够随时锻炼自己的大脑活性，之后推出的续作虽然在销量上超越了本作，但是本作仍然为发掘出潜在的游戏消费群体立下了汗马功劳。



累计销量：3 002 457套 锻炼大脑的成人DS训练



除了众多马里奥明星的加盟，轻松诙谐的游戏氛围才是本作吸引玩家的关键。游戏中最多支持4人的联机对战模式也使其成为了NDS上几款联机次数最多的休闲游戏。也正因为如此，随着掌机的普及也让本作今年的累计销量较去年增加了60万套左右。

马里奥赛车DS 累计销量：1 784 657套

www.plumbook.cn

体验新感觉的11▶▶▶25名

排名	游戏名称	厂商/发售日期/类型/售价	销量	机种
11	最终幻想III ファイナルファンタジーIII	■Square Enix■2006年8月24日发售 ■RPG■5800日元	935 390套	NDS
12	成人常识力训练DS 財團法人日本常識力検定協会 監修 ...大人の常識力トレーニングDS	■Nintendo■2006年10月26日发售 ■ETC■3800日元	916 600套	NDS
13	时尚魔女 爱情与果实 ~DS收藏集~ オシャレ魔女 ラブandベリー ~DSコレクション~	■SEGA■2006年11月22日发售 ■ACT■5800日元	778 734套	NDS
14	宠物蛋的小小小卖店2 たまごっちのプチプチおみせっちごひーきに	■NBGI■2006年7月27日发售 ■ETC■4800日元	713 237套	NDS
15	星之卡比 多洛奇团登场! 星のカービィ参上! ドロッチェ団	■Nintendo■2006年11月2日发售 ■ACT■4800日元	698 133套	NDS
16	会说话的DS菜谱 しゃべる! DSお料理ナビ	■Nintendo■2006年7月20日发售 ■ETC■3800日元	691 007套	NDS
17	口袋妖怪突击队 ポケモンレンジャー	■Nintendo■2006年3月23日发售 ■A·RPG■4800日元	643 776套	NDS
18	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	■Square Enix■2006年12月28日发售 [illegible]	633 084套	NDS
19	怪物猎人2 dos モンスターハンター2(ドス)	■Capcom■2006年2月16日发售 ■ACT■[illegible]	570 651套	PS2
20	战国无双2 战国无双2	■Koei■2006年2月24日发售 ■ACT■6800日元	562 320套	PS2
21	Wii Sports Wii スポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元	553 214套	Wii
22	JUMP漫画终极明星大乱斗 ジャンプ アルティメットスターズ	■Nintendo■2006年11月23日发售 ■ACT■4800日元	548 474套	NDS
23	大众网球 みんなのテニス	■SCEJ■2006年9月14日发售 ■SPG■4800日元	513 862套	PS2
24	地狱犬的挽歌－最终幻想VII－ ダージュ オブ ケルベロス～ファイナルファンタジーVII～	■Square Enix■2006年1月26日发售 ■A·RPG■7800日元	513 157套	PS2
25	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元	503 185套	Wii

焦点 次世代主机畅销软件PS3篇

1 山脊赛车7

■NBGI■2006年11月11日发售
■RAC■4800日元



本作的游戏画面会让体验过的玩家感受到次世代所带来的震撼，新加入的"自定义车身系统"配合官方不断放出的下载内容，绝对能让玩家随心所欲地组合出更具个性的赛车，并且本作也支持PS3的六轴手柄。

累计销量：98 616套

2 机动战士高达 锁定目标

■NBGI■2006年11月11日发售
■ACT■4800日元



虽然是高达系列在PS3上的第一作，但实际体验过的玩家都多多少少感到有些失望。游戏对于战斗时的各种特效以及机体不断变化的新旧程度都表现得非常到位，而略显别扭的视角却让战斗的流畅程度大大降低。

累计销量：96 714套

3 抵抗：灭绝人类

■SCEJ■2006年11月11日发售
■FPS■5800日元



虽然FPS类型的游戏在日本本土受欢迎的程度一直非常有限，不过游戏在细节上的表现还是相当不俗，游戏最大的致命伤就是对整体气氛的烘托总让人感觉十分薄弱，是PS3发售初期还不够成熟的一款作品。

累计销量：72 694套

焦点 次世代主机畅销软件X360篇

1 蓝龙

■NBGI■2006年11月11日发售
■RAC■4800日元



虽然游戏在各方面的表现已经达到了几乎完美的地步，但是X360在日本的受欢迎程度却成为了本作畅销的最大障碍，发售后不断下跌的销量也让本作的最终成绩并不十分让人满意，不过却是X360上最值得去体验的RPG。

累计销量：119 396套

2 死或生4

■Tecmo■2005年12月29日发售
■FTG■7800日元



凭借强大机能所表现出来的视觉效果和坚实的群众基础还是让本作成为了X360上的热门作品，但是游戏类型的局限性却让本作的销量始终保持在不温不火的水平，经过了一年漫长的销售期才勉强来到第二的位置。

累计销量：103 307套

3 死或生极限沙滩排球2

■Tecmo■2006年11月22日发售
■SPG■6800日元



虽然本作是一款"醉翁之意不在酒"的游戏，但《死或生》系列中众多女性角色强大的号召力还是让本作在发售首周就挤进了销量排行榜的前十名，这也是今年第一款打入销量榜的X360游戏，多少为微软挽回了一些颜面。

累计销量：57 060套

经典续作众多的26▶▶▶40位

排名	游戏名称	厂商/发售日期/类型/售价	销量	机种
26	如龙2 龍が如く2	■SEGA■2006年12月7日发售 ■ACT■6800日元	465 380套	PS2
27	轻松头脑教室 やわらかあたま塾	■Nintendo■2006年6月30日发售 ■ETC■2800日元	455 557套	NDS
28	任天狗 ニンテンドッグス	■Nintendo■2005年4月21日发售 ■ETC■4800日元	442 223套	NDS
29	机动战士高达SEED DESTINY 联合对扎夫特II PLUS 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II PLUS	■NBGI■2006年12月7日发售 ■ACT■6800日元	440 432套	PS2
30	怪物猎人P モンスターハンターポータブル	■Capcom■2005年12月1日发售 ■ACT■4800日元	435 181套	PSP
31	龙珠Z 电光石火!NEO ドラゴンボール スパーキング!ネオ	■NBGI■2006年10月5日发售 ■FTG■6800日元	423 846套	PS2
32	马里奥&路易RPG2 マリオ&ルイージRPG2	■Nintendo■2005年12月29日发售 ■RPG■4800日元	417 391套	NDS
33	女神侧身像2 希尔梅丽娅 ヴァルキリープロファイル2 シルメリア	■Square Enix■2006年6月22日发售 ■RPG■7800日元	401 687套	PS2
34	马里奥篮球3on3 マリオバスケ 3on3	■Nintendo■2006年7月27日发售 ■SPG■4800日元	399 346套	NDS
35	王国之心II キングダム ハーツII	■Square Enix■2005年12月22日发售 ■A·RPG■7400日元	391 544套	PS2
36	Mother3 Mother3	■Nintendo■2006年4月20日发售 ■RPG■4800日元	368 582套	GBA
37	实况力量棒球13 実況パワフルプロ野球13	■Konami■2006年7月13日发售 ■SPG■7200日元	358 725套	PS2
38	宿命传说 テイルズ オブ デスティニー	■NBGI■2006年11月30日发售 ■RPG■6800日元	343 184套	PS2
39	财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS 財団法人日本漢字能力検定協会公認 漢検DS	■Rocket■2006年6月28日发售 ■ETC■[illegible]日元	[illegible]套	NDS
40	宠物蛋的小小小卖店 たまごっちのプチプチおみせっち	■NBGI■2005年9月15日发售 ■ETC■4800日元	339 655套	NDS

www.plumbook.cn

复刻与外传盛行的41▶▶▶55名

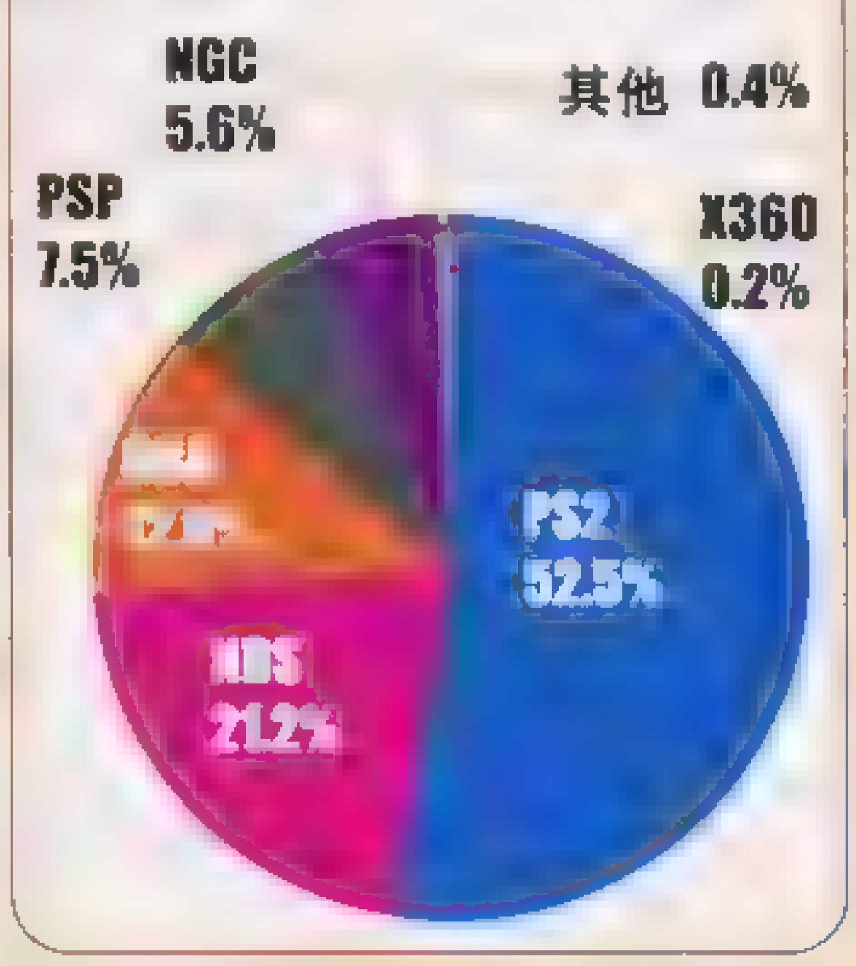
排名	游戏名称	厂商/发售日期/类型/售价	销量	机种
41	新鬼武者 幻梦之晓 新鬼武者 ドーン オブ ドリームス	Capcom 2006年1月26日发售 ACT 6980日元	325 872套	PS2
42	勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫 ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思议のダンジョン	Square Enix 2006年4月20日发售 RPG 6800日元	301 755套	PS2
43	轻松游戏大全 だれでもアソビ大全	Nintendo 2005年11月3日发售 ETC 3800日元	296 246套	NDS
44	战国BASARA 2 战国BASARA 2	Capcom 2006年7月27日发售 ACT 6980日元	285 525套	PS2
45	塞尔达传说 黄昏公主 ゼルダの传说 トワイライトプリンセス	Nintendo 2006年12月2日发售 A·RPG 6800日元	285 274套	Wii
46	圣剑传说DS 玛娜之子 圣剑传说DS チルドレン オブ マナ	Square Enix 2006年3月2日发售 A·RPG 4800日元	281 083套	NDS
47	如龙（廉价版） 龙が如く（Play Station 2 the Best）	SEGA 2006年10月26日发售 ACT 1800日元	275 340套	PS2
48	SD高达G世纪 携带版 SDガンダム Gジェネレーション ポータブル	NBGI 2006年8月3日发售 SLG 4800日元	271 425套	PSP
49	创造职业球会：欧洲冠军杯 プロサッカークラブをつくろう！ヨーロッパチャンピオンシップ	SEGA 2006年3月29日发售 SLG 6800日元	247 931套	PS2
50	最终幻想V ADVANCE ファイナルファンタジーV アドバンス	Square Enix 2006年10月12日发售 RPG 4800日元	243 443套	GBA
51	实战柏青嫂必胜法 北斗之拳SE 实战パチスロ必胜法 北斗の拳SE	SEGA 2006年8月3日发售 SLG 4200日元	242 820套	PS2
52	旋律天国 リズム天国	Nintendo 2006年8月3日发售 MUG 3800日元	242 002套	GBA
53	机动战士高达 宇宙世纪群英会 机动战士ガンダム クライマックスU.C.	NBGI 2006年3月2日发售 S·RPG 6800日元	241 597套	PS2
54	口袋妖怪不可思议迷宫 蓝色救助队 ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队	Nintendo 2005年11月17日发售 [illegible]	240 237套	NDS
55	圣剑传说4 圣剑传说4	Square Enix 2006年12月21日发售 ACT 6800日元	229 524套	PS2

回顾 主流机种软件前100名占有率

在今年的统计中，前100名的软件中NDS占据了37个席位，这和2005年由PS2作品占据半壁江山的情况形成了极大的反差。这也表明在现代快节奏的学习与生活中，人们也开始更多地选择携带方便的掌机，用有限的时间来体验简单的游戏乐趣的趋势将会持续很长一段时间。

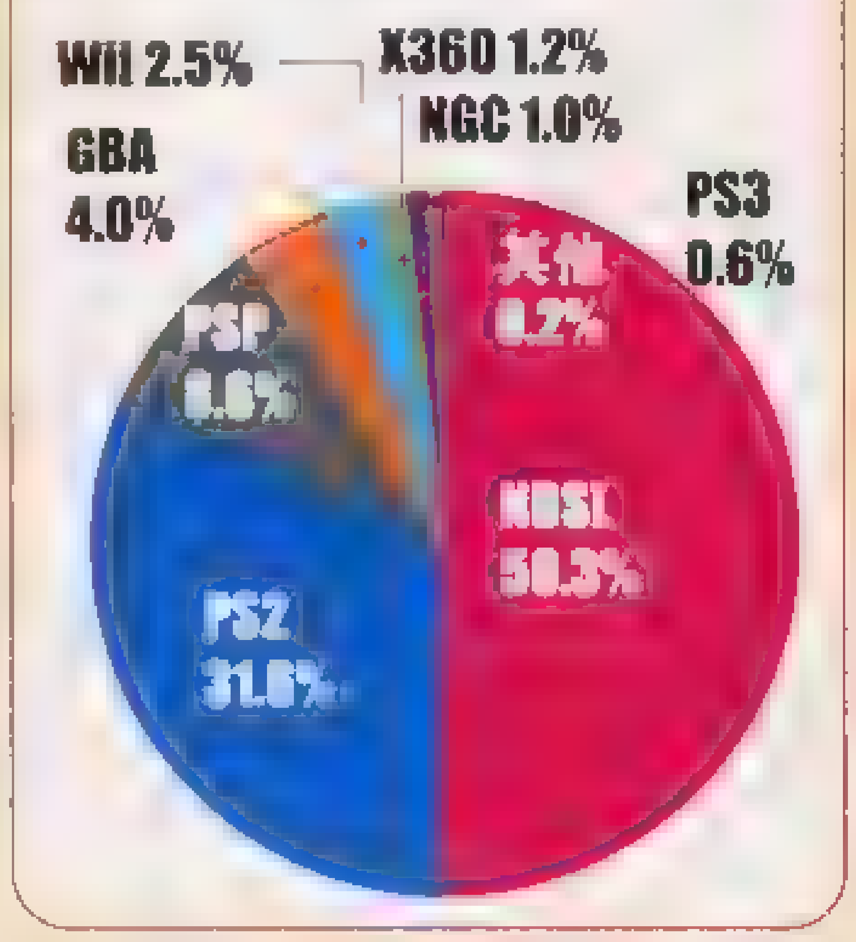
▶▶2005年◀◀

虽然不少厂商都尝试为NDS制作游戏，但是和已经很成熟的PS2游戏市场比起来，游戏软件的总体数量还是存在很大的差距，不过在2005年销量前10名的游戏中却有7款NDS的游戏。



▶▶2006年◀◀

改良型NDSL的推出成为了今年任天堂事业的一大转折点，再配合上众多新形态的游戏软件，一些不曾接触游戏的人也开始被这个其貌不扬的主机所深深吸引，NDSL的市场潜力不言而喻。



焦点 各个游戏厂商的销售业绩

今天无疑又是任天堂丰收的一年，和2005年在前100位排名中任天堂只推出了19款游戏的情况比起来，今年30款由任天堂推出的游戏中有22款都是来自NDS。而任天堂今年的软件总销量也达到了历史新高，从2005年的1103万以上激增到了24216950套，整整翻了一倍多。下面就让我们一起来看看今年日本各游戏厂商销售业绩的前5位。



▲《最终幻想XI》是今年SE赢利最多的游戏，"伊瓦利斯同盟"的成立也昭示着SE的巨大野心。



▲拥有众多漫画和游戏版权的NBGI绝对是以人气来决定软件销量的公司，随着PS3版《高达无双》的公布，被大家冷落的PS3是否会展开绝地反攻呢？

游戏软件数量TOP5

排名	游戏厂商	软件数量
1	Nintendo	30款
2	NBGI	15款
3	Square Enix	13款
4	Konami	8款
5	Capcom	7款
6	SEGA	7款

游戏软件销量TOP5

排名	游戏厂商	软件销量
1	Nintendo	24216950套
2	Square Enix	6847891套
3	Pokemon（注）	5584691套
4	NBGI	4220898套
5	Konami	2495964套

注：该公司以推出"《口袋妖怪》系列"为主，和任天堂分开进行计算。

聚集任天堂软件的56▶▶▶70名

排名	游戏名称	厂商/发售日期/类型/售价	销量	机种
56	最终幻想VI ADVANCE ファイナルファンタジーVI アドバンス	Square Enix 2006年11月30日发售 RPG 4800日元	223 320套	GBA
57	200万人的汉字检定 彻底汉字脑 财团法人日本汉字能力检定协会公认 ～200万人の汉检～とことん汉字脑～	IE Institute 2006年11月9日发售 ETC 2380日元	221 184套	NDS
58	马里奥兄弟典藏版 ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ	Nintendo 2004年2月14日发售 ACT 2100日元	220 117套	GBA
59	流星洛克人 天马·雄狮·飞龙 流星のロックマン ペガサス·レオ·ドラゴン	Capcom 2006年12月14日发售 RPG 4800日元	219 171套	NDS
60	数码怪兽传说 デジモンストーリー	NBGI 2006年6月15日发售 ACT 4800日元	217 986套	NDS
61	新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园 もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド	Nintendo 2006年9月2日发售 RPG 4800日元	213 567套	NDS
62	实况棒球 大联盟 实况パワフル メジャーリーグ	Konami 2006年5月11日发售 SPG 6980日元	210 398套	PS2
63	女神异闻录 PERSONA3 ペルソナ3	Atlus 2006年7月13日发售 RPG 7000日元	210 319套	PS2
64	前线任务5 战争的伤痕 フロントミッション5 ～スカーズ オブ ザ ウォー～	Square Enix 2005年12月29日发售 SLG 6800日元	203 060套	PS2
65	瓦里奥制造 摸摸乐 さわるメイドインワリオ	Nintendo 2004年12月2日发售 ACT 4800日元	202 304套	NDS
66	皇牌空战 零 贝尔肯战役 エースコンバット·ゼロ ザ·ベルカン·ウォー	Namco 2006年3月23日发售 STG 6800日元	202 041套	PS2
67	口袋妖怪 绿宝石 ポケットモンスター エメラルド	Nintendo 2004年9月16日发售 RPG 4800日元	200 293套	GBA
68	超龙珠Z 超ドラゴンボールZ	NBGI 2006年6月29日发售 FTG 6800日元	198 074套	PS2
69	口袋妖怪不可思议的迷宫 红色救助队 ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队	Nintendo 2005年11月17日发售 RPG 4800日元	197 570套	NDS
70	手舞足蹈 瓦里奥制造 おどるメイドインワリオ	Nintendo 2006年12月2日发售 ETC 5800日元	196 766套	Wii

www.plumbook.cn

略感意外的71▶▶▶85名

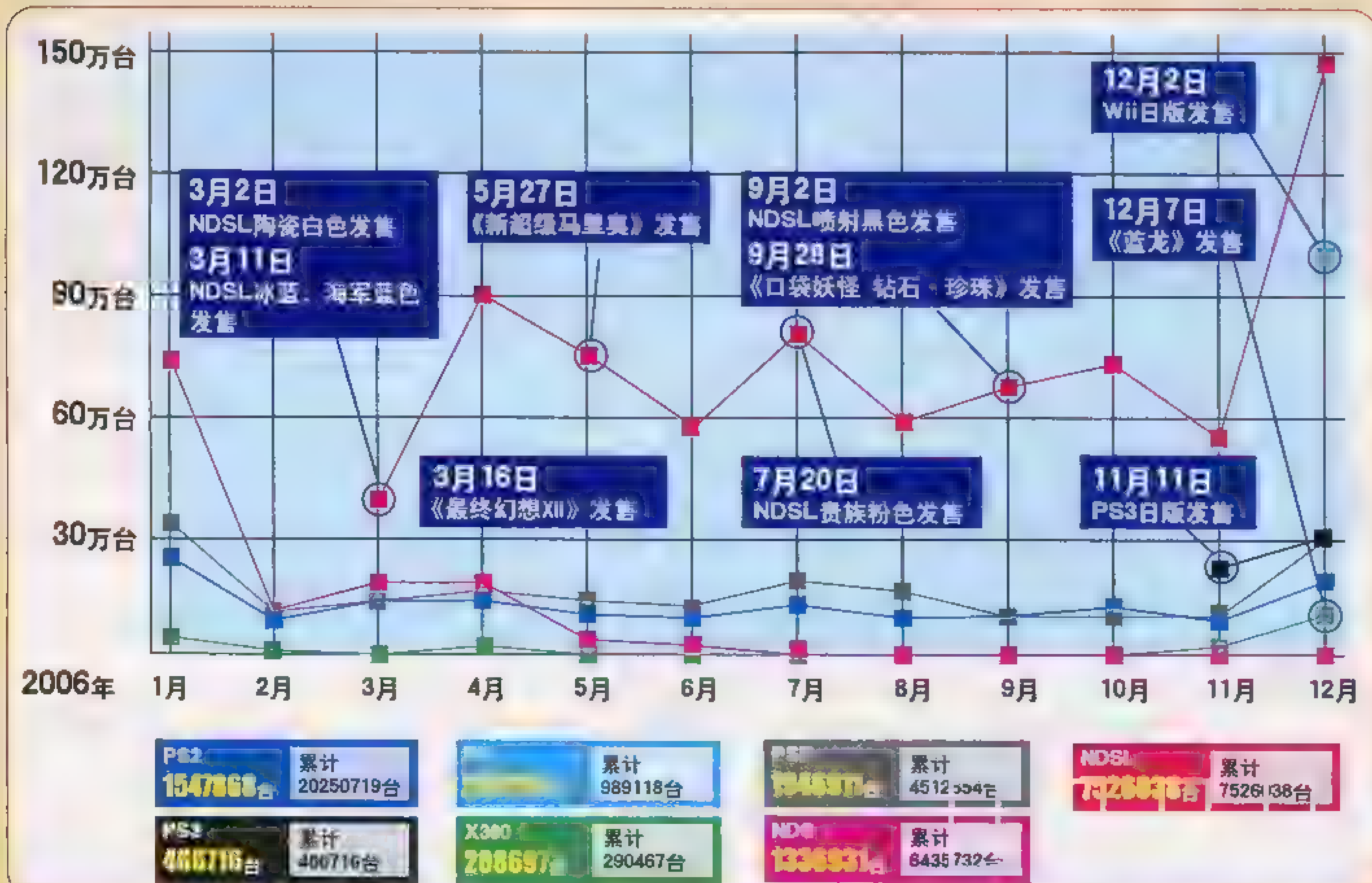
排名	游戏名称	厂商/发售日期/类型/售价	销量	机种
71	健康食谱1000例 DS全集 健康応援レシピ1000 DS献立全集	Nintendo 2006年12月7日发售 ETC 3800日元	194 798套	NDS
72	幻想水浒传V 幻想水浒传V	Konami 2006年2月23日发售 RPG 6980日元	194 780套	PS2
73	潜龙谍影 掌上行动 メタル ギア ソリッド ポータブル オプス	Konami 2006年12月21日发售 ACT 4800日元	194 423套	PSP
74	超级马里奥射手 スーパーマリオストライカーズ	Nintendo 2006年1月19日发售 SPG 5800日元	191 993套	NGC
75	梦幻之星 宇宙 ファンタシースタ ユニバース	SEGA 2006年8月31日发售 A·RPG 6800日元	188 961套	PS2
76	必胜柏青哥·爆攻略系列Vol.5 新世纪福音战士 [illegible]	D3 Publish 2006年6月8日发售 TAB 5800日元	184 500套	PS2
77	异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说 ゼノサーガ エピソードIII ツァラトゥストラはかく語りき	NBGI 2006年7月6日发售 RPG 7000日元	181 297套	PS2
78	王牌机师A·C·E 异世纪传说2 アナザーセンチュリーズエピソード2	Banpresto 2006年3月30日发售 ACT 6980日元	181 052套	PS2
79	J联盟 胜利十一人10 欧洲联赛06-07 Jリーグ ウイニングイレブン+欧洲リーグ'06-'07	Konami 2006年11月22日发售 SPG 6980日元	179 494套	PS2
80	战国无双2 帝国 战国无双2 Empires	Koei 2006年11月16日发售 ACT 4280日元	175 826套	PS2
81	超级马里奥64DS スーパーマリオ64DS	Nintendo 2004年12月2日发售 ACT 4800日元	175 751套	NDS
82	大众高尔夫4（廉价版） みんなのGOLF4 (Play Station 2 the Best)	SCEJ 2005年11月2日发售 SPG 2800日元	174 974套	PS2
83	女神侧身像 蕾娜斯 ヴァルキリープロファイル～レナス～	Square Enix 2006年3月2日发售 RPG 4800日元	168 515套	PSP
84	大都科研公式柏青嫂模拟器 押忍！番长 大都科研公式パチスロシミュレーター 押忍！番长	大都科研 2005年11月2日发售 TAB 4200日元	167 410套	PS2
85	桃太郎电铁16 北海道大移动之卷！ 桃太郎电铁16 北海道大移动の卷！	Hudson 2006年12月7日发售 SLG 5800日元	167 327套	PS2

由人气决定胜负的86▶▶▶100名

排名	游戏名称	厂商/发售日期/类型/售价	销量	机种
86	传说的斯塔菲4 传说のスタフィー4	Nintendo 2006年4月13日发售 ACT 4800日元	167 136套	NDS
87	斗技场 D.O.N バトルスタジアム D.O.N	NBGI 2006年7月13日发售 FTG 7200日元	166 750套	PS2
88	风雨传说 テイルズ オブ ザ テンペスト	NBGI 2006年10月26日发售 RPG 4800日元	165 476套	NDS
89	魔术大全 マジック大全	Nintendo 2006年11月16日发售 ETC 3800日元	163 746套	NDS
90	洛克人EXE6 电脑兽 ロックマン エグゼ6 电脑兽グレイガ・ファルザ	Capcom 2005年11月23日发售 A·RPG 4800日元	163 328套	[illegible]
91	解谜系列Vol.3 SUDOKU 数独 パズルシリーズ Vol.3 SUDOKU 数独	Hudson 2006年3月23日发售 PUZ 2800日元	163 037套	NDS
92	恐怖惊魂夜×3 三日月岛事件真相 かまいたちの夜×3 三日月岛事件の真相	SEGA 2006年7月27日发售 AVG 5800日元	162 199套	PS2
93	.hack //G.U.vol.1 再生 .hack //G.U.vol.1 再诞	NBGI 2006年5月18日发售 RPG 6800日元	162 047套	PS2
94	召唤之夜4 サモンナイト4	Banpresto 2006年11月30日发售 S·RPG 6800日元	159 547套	PS2
95	职棒魂3 プロ野球スピリッツ3	Konami 2006年4月6日发售 SPG 6800日元	157 477套	PS2
96	乐克乐克 Loco Roco	SCEI 2006年7月13日发售 ACT 4800日元	154 816套	PSP
97	怪物猎人P（廉价版） モンスターハンターポータブル	Capcom 2006年8月3日发售 ACT 2980日元	154 187套	PSP
98	.hack//G.U.Vol.2 思念之声 .hack//G.U.Vol.2 君想フ声	NBGI 2006年9月28日发售 RPG 6800日元	153 851套	PS2
99	实况力量职业棒球P 实况パワフルプロ野球 ポータブル	Konami 2006年4月1日发售 SPG 4980日元	150 431套	PSP
100	魔界战记2 魔界战记ディスガイア2	日本一Software 2006年2月23日发售 S·RPG 6800日元	150 428套	PS2

注目 2006年游戏主机销量曲线图

在了解完前100软件的销量之后，现在终于该揭晓最后的主机销量了，除了2006年内NDS的持续热销外，X360之后的两大次世代主机PS3和Wii也都相继发售，在下方的曲线图中我们会以颜色的曲线来区别各个主机的销量走势，累计销量的统计时间为2005年12月26日～2006年12月31日。



总结

[illegible]

年份	软件总销量	软件数量
2004年	约5609万套	1019款
2005年	约5543万套	1077款

www.plumbook.cn



更多细节请访问：http://www.levelup.cn/lot



本期接受序列号输入时间：

2007.2.11 — 2007.3.6

本期开奖时间：

2007.2.15 — 2007.3.6

FAQ

Q．如何参与活动？
A：得到电子彩票后，您只需要刮开电子彩票上的涂层，将电子彩票上的序列号输入到指定网页，之后即可等待中奖。

Q：摇奖是公平的吗？
A：是的，凡得到电子彩票的朋友都可以参与摇奖。摇奖过程由大家执行、大家监督，并不是由levelup.cn在后台操作。具体参与方法详见电子彩票上的说明。

Q．如果我拥有电子彩票，但没有上网提交序列号，我会中奖吗？
A：不会。为了增加中奖概率，确保每期的奖品都能立即发到读者手中，目前我们规定只从反馈回来的序列号里摇出中奖名额。因为种种原因没有输入序列号的读者是不能中奖的。

Q：如果我拥有电子彩票，提交了序列号，但不方便参加摇奖，我的中奖概率会降低吗？
A：不会。参与摇奖是指参与控制电脑随机产生中奖序列号（摇奖页面上有详细说明），您是否参与不影响您的中奖概率。参与摇奖可以让您看到中奖序列号产生的公平性和透明度。

Q：如果我输入了多张彩票的序列号，使用同一个奖品寄送地址，这些序列号都能参与抽奖吗？
A：是的。所有输入到网站的序列号等同对待，参与抽奖。

本期《游戏机实用技术》、《掌机王SP》58辑(2月11日上市)、《游戏城寨》LV23(2月6日上市)、《PSP专辑》Vol.2(2月1日上市)均随刊赠送第005期“城寨风彩”

本次活动所有解释权归levelup.cn所有

新闻 综述 评论 专题

游戏情报站

栏目主持 星夜

NEWS SUMMARIZATION CRITICISM

GAME NEWS STATION

特报 欧版PS3首发游戏36款，首批发货将达百万台！

索尼公布欧版PS3发售计划，3月23日于欧洲及澳大利亚推出

欧版PS3的发售计划历经波折，去年9月份发生的欧版PS3二度延期事件引起了欧洲玩家的强烈不满。或许是为了对欧洲玩家们的漫长等待表示弥补，索尼将会为欧洲准备有史以来最大规模的主机首发。1月24日，SCEE宣布将于3月23日在欧洲及澳大利亚推出PS3。

与全球其他国家和地区不同的是，首批欧版PS3将只有60GB的豪华版本。欧版PS3的售价为599欧元，英国地区为425英镑，澳大利亚为999.95澳元，新西兰为1199.95新西兰元，折算之下仍然远高于美版和日版。索尼计划于今后推出20GB版本，但售价未定。至于只推出60GB版本的原因，SCEE发言人表示零售商和玩家大多反映更需要60GB版本，20GB版本的推出需要取决于市场反响。

SCEE表示，PS3欧版首发期间将会推出28款零售版游戏，另外还有8款游戏通过PLAYSTATION Network提供下载，因此相当于首发共有36款游戏推出。不过这并不意味着这些游戏将会在3月23日当天全部推出，因为索尼所说的是“首发期间”。

欧版PS3发售计划的公布终于让欧洲玩家们松了一口气，在该消息公布之前，业内出现了各种有关欧版PS3再度延期的各种传闻。而索尼CEO霍华德·斯特林格在CNET的采访中曾说：“四月份欧洲的首发对我们非常重要”，这句口误进一步激化了欧版PS3延期的传闻。

六轴无线手柄	49.99欧元
蓝光播放遥控器	24.99欧元
HDMI线	24.99欧元
AV线	16.99欧元
色差AV线	24.99欧元
S Video线	16.99欧元

在欧版PS3的发售计划中，最惊人的则是首发数量。由于目前PS3的生产问题已经逐渐得到解决，美国和日本的供货也都得到了保证，索尼表示将会为欧洲的首发准备100万台PS3，这意味着PS3将会成为欧洲游戏历史上规模最大的一次主机首发。

欧版PS3首发游戏阵容

抵抗：灭绝人类	SCE
机车风暴	SCE
山脊赛车7	NBGI
源氏：神威奏乱	SCE
一级方程式赛车锦标赛版	SCE
使命召唤3	Activision
漫画英雄终极联盟	Activision
托尼滑板：八强争霸	Activision
机动战士高达 锁定目标	NBGI

全能战车2：战线	SEGA
索尼克	SEGA
VR战士5	SEGA
VR网球3	SEGA
世界斯诺克锦标赛2007	SEGA
NBA 2K7	Take Two
NHL 2K7	Take Two
炽热天使：二战中队	Ubisoft
赋法战争	Ubisoft

分裂细胞：双重特工	Ubisoft
上古卷轴IV：湮灭	Take Two
纽约街头教父：偶像	EA
拳击之夜3	EA
NBA街头篮球4	EA
极品飞车：卡本峡谷	EA
教父	EA
泰格·伍兹的PGA巡回赛2007	EA
未名传奇：黑暗王国	SOE
灵异恐惧	Vivendi Games

PLAYSTATION Network 欧版首发阵容
铁拳5 暗之复苏
疯狂小旅鼠
数雄
Go! Puzzle
Blast Factor
flOw
Super Rub'a'Dub
Gripshift

特报 行货版X360将于近期登陆中国

微软将携手九城正式开拓中国电视游戏市场？

去年12月28日，微软在北京举办了“Xbox媒体见面会”，虽然没有像传闻般公开行货版X360的发售计划，但在见面会中暗示了2007年内于中国大陆推出行货版X360的决心。进入一月中旬，行货版X360的消息进一步浮出水面。路透社上海分部于1月15日报道，微软将在几个月内于中国大陆推出行货版X360。

微软于去年开始就已经与国内的互联网服务供应商和PC制造商商讨合作事宜，而我国政府对相关产品的政策法规是微软需要首先确定的前提。有消息称，由于微软在某些方面做出妥协，信息产业部对微软提交审核的X360相当满意，而这就意味着X360行货版在国内的销售已经毫无障碍。

对于行货版X360的具体上市时间，微软方面目前并未透露，但上海等重要城市的一些商家透露的消息是将于春节期间上市。据悉，微软已经为X360的销售、游戏测试、发行合作等做好准备，而去年7月与四川省政府合作在成都建立的游戏技术平台也可以说是X360进军中国的一个重要准备。此举不仅有利于微软为中国贴身打造合适的游戏作品，还促进了就业，有利于政府部门批准X360在国内上市。

不过此前行货版PS2在国内的销售情况并不好，要打入中国市场，微软必须更加充分地了解市场环境，并制定适应国情的商业模式。有消息称，国内网游业巨头“第九城市”对X360兴趣浓厚，甚至有消息称九城已经与微软签约，将会成为X360在中国大陆的首家代理商。此外，与微软就X360代理事宜进行谈判的国内企业还有不少。

在进口网游大作的代理方面，九城是国内最有实力的游戏公司，《魔兽世界》等网游大作是其主要利润来源，若是由九城作为X360的代理商，可能意味着X360在国内的发展将主推网络。Xbox LIVE是X360的灵魂，该网络服务目前正在为全球各游戏公司贡献可观的利润。若是将X360的主机和游戏定价控制到合理范围，而通过网络服务盈利，相信可以有效减缓盗版游戏带来的冲击。



▲去年12月28日在北京召开的“Xbox媒体见面会”吹响了X360进入中国大陆的号角。

游戏情报站 [illegible] 综述 评论 专题

软件

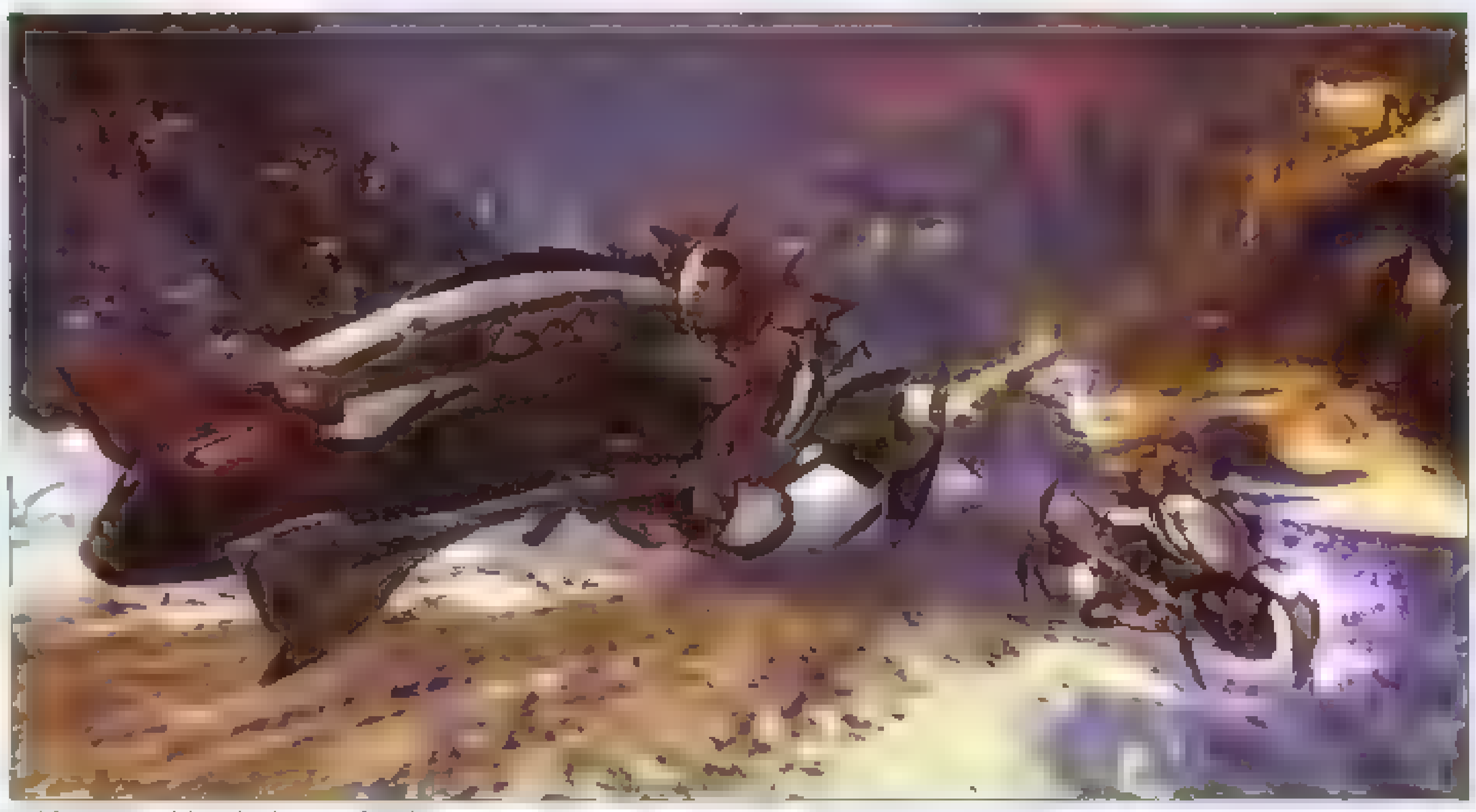
全面超越《战争机器》！《虚幻竞技场3》震撼降临！

《虚幻竞技场2007》更名，将于今年夏季推出PS3/X360版

Midway公司于1月下旬在拉斯维加斯召开“玩家日”记者招待会，在该会议中公布了不少重要的新作情报，而其中最为震撼的当数《虚幻竞技场3》的公布。

Epic Games曾于2005年索尼的E3展前发布会中演示了一段来自《虚幻竞技场2007》的DEMO，间接宣告了该作将会在PS3上推出。而如今Midway宣布《虚幻竞技场2007》将会更名为《虚幻竞技场3》，除了PS3版外，也将会推出X360版，这两个版本目前都暂定于2007年夏季发售。Epic Games副总裁Mark Rein表示，之所以更名为《虚幻竞技场3》，是因为这是采用了“虚幻引擎”第三代技术的第三代《虚幻竞技场》，并且将会在PC、X360和PS3这三大平台上推出。

《虚幻竞技场3》秉承了系列的世界观，讲述在遥远的未来，世界几乎被超级大公司Izanag所统治。为了让遍布于各个星球的矿工们保持工作的激情和乐趣，Izanagi设立了战斗竞技场，这相当于现代的体育运动，只是参加竞技的战士们是以生命取悦观众。这种残酷的比赛运动持续了50年，玩家扮演的是一个家人被Izanagi害死的年轻人，为了复仇而展开战斗。除了Izanagi之外，本作中还存在一个叫做Necris的黑色不死族军团。



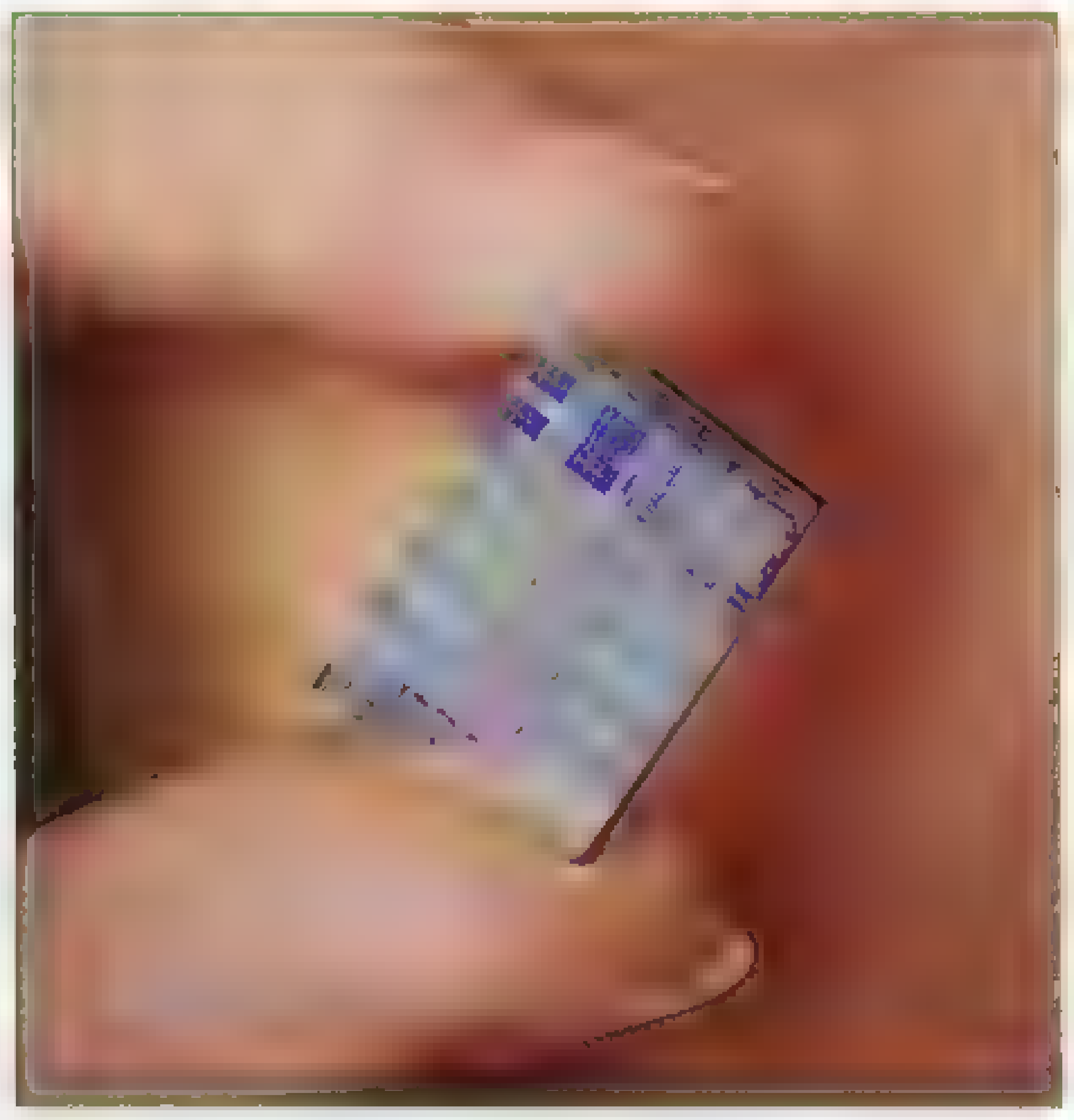
以往的“《虚幻竞技场》系列”强调的是多人游戏，而本作将会在单人游戏方面花更大的精力。在作为游戏主题的多人游戏方面，玩家将会有很多载具可以使用，Izanagi势力的载具较为传统，而Necris将会有很多奇异的载具，例如有点像电影《世界之战》中巨大外星三脚机械的“Dark Walker”，它同样也可以发射破坏力极强的光线攻击。

在画面上，《虚幻竞技场3》作为Epic Games的2007年头号大作，对于“虚幻引擎3”的性能挖掘将会更加彻底，从目前公布的画面来看已经超越了《战争机器》，相信将会成为2007年最值得期待的游戏之一。

特报

SCE与NBGI成立合资公司发展CELL

专门开发CELL相关产品的Cellius公司成立



CELL是由索尼、东芝与IBM合作研发的新一代处理器技术，是一个应用范围极其广泛的产品系列，索尼曾表示将会把该处理器应用于今后的各种电子产品中。PS3所采用的CELL处理器正式定名为“CELL宽带引擎”(CELL/B.E.)，是CELL处理器的第一款大规模量产化产品。而今后采用CELL处理器的各种令人意想不到的产品也将陆续推出。

SCE与NBGI日前宣布将会合资成立一家“Cellius”公司，该公司的主要业务就是开发基于CELL的新形态娱乐内容，包括音乐、影像软件，电脑软件的企划、制作、制造和销售。NBGI占该公司51%的股权，SCE占余下的49%。公司注册资本金为1亿日元。Cellius公司的社长为NBGI内容制作本部第四制作部的制作人中村熏，其代表作为“《摩托GP》系列”摩托车竞速游戏。公司名誉董事包括NBGI副社长鹈之泽伸、SCEI会长兼集团CEO久多良木健、SCEI副会长佐藤明。

软件

PS3『分裂细胞 双重特工』女间谍登场

育碧战术谍报游戏大作PS3版将增加大量新内容

育碧将于3月27日在美国推出PS3版《分裂细胞：双重特工》，该作虽然是基于X360版，但会加入大量新内容。育碧制作人Mathieu Hector日前对该作的新增内容进行了介绍。

PS3版《分裂细胞：双重特工》最重要的新增内容是在多人模式中增加了一个全新的间谍角色(一位女性间谍)，并且还有两张发生在全新环境中的新地图(NSA训练中心和金沙萨)，以及协作模式的新任务。这两张新地图由育碧的意大利米兰工作室开发，他们曾经开发过“《分裂细胞》系列”的PS2版多人游戏地图。此外，本作还将利用PS3“六轴”手柄的动作感应特性。动作感应功能在单人模式中的使用率很高，例如开锁、破解安全系统、游泳动作、降落伞控制等都将通过动作感应功能给玩家带来全新感觉。

Mathieu Hector表示，在制作《分裂细胞：明日潘多拉》时，育碧就曾经考虑添加一位可以操作的女性角色，开发X360版《双重特工》时也有这一打算，但因为时间问题仍然没能实现，因此开发PS3版时，加入女性角色成为首要考虑对象。女性间谍的动作将会更敏捷、柔韧和优雅。

在网络内容方面，本作采用的是PC和PS2中被广泛使用的网络中间软件，而PLAYSTATION Network也提供了与Xbox LIVE相当的服务质量，网络部分内容从去年11月就开始投入测试，育碧表示对其结果非常满意。


&3DM-SM

软件

PSP中文RPG新作『超杰交融』公开

SCEJ RPG新作中文版将于全球率先推出





▲战斗中的操作界面采用了类似XMB的设计。

SCEH宣布将于春节前（2月15日）推出中文RPG新作《超杰交融》（Rezel Cross）。本作是SCEJ开发的以超能力为题材的RPG，剧本由山崎修（代表作为《妖精战士》3、4两作以及《街》、《弟切草》等）创作，人设为金田荣路（代表作为电视动画《Aquarion》）。

游戏发生在一个虚构的世界中，神秘彗星每隔千年就会造访一次，受此影响一些人类将会觉醒为超能力者“Rezel”，同时动物也将会化身为巨大化、凶暴化的“Beast”。扎夫纳姆帝国企图通过觉醒后的能力夺得霸权，而神秘的古代文明、暗中活动的第三组织和反抗军的存在，让世界局势动荡不安。游戏的5位主角就是受到彗星影响的超能力者，他们分别是：能够瞬间移动的艾尔、能够让时间暂停的蕾芙、具有念动力的玛丽安、能够变身的但丁以及有透视能力的札斯。游戏的剧情总共分为20个章节。

本作采用了手绘式2D背景与3D人物相结合的方式，战斗采用全3D画面。十分另类而有趣的是，本作的操作界面采用了与PSP的XMB主界面相同的设计，能够非常直观方便的选择指令。战斗围绕各种超能力，通过“Boost”能够解放超能力令能力提升，被称为“Rezel Atrs”的各种超能力技能分为攻击系、回复系和辅助系三种，而通过“Hyper Rezel”可以控制暴走超能力从而扭转局势。玩家在战斗中会获得宝石，将宝石镶嵌到“Rezel Panel”盘面上的各种孔格中，就可强化现有技能，或者获得新技能。

特报

NDS/Wii疯狂热销，任天堂业绩翻倍

NDS全球销量已达3560万，Wii销量319万

任天堂于1月19日公布了截至2006年12月31日的9月期财务报告，出色的业绩刺激了投资者的信心，让任天堂的股价再度大幅上扬。

2006年4月1日至12月31日期间，任天堂的总利润达到了1319.2亿日元，而2005年同期为921.9亿日元。此外，任天堂在这段时间里的总销售额同比增长了72.8%，运营收入的增幅更是高达102.5%。

NDS是任天堂业绩暴增的主要原因，任天堂宣布，NDS仅在这9个月内就卖出了1890万台，目前其全球总销量已经超过3560万台。NDS的软件总销量已经达到1.54亿套，其中原创新作的销量占了2160万套。Wii的出色表现也是任天堂营收增长的重要原因，任天堂表示他们按照承诺制造了400万台Wii，不过其全球实际销量只有319万台，其中日本为110万台、美国为130万台，欧洲及其他地区为79万台。在9个月内，突破百万销量的NDS游戏有13款，甚至刚刚发售的Wii也有3款游戏全球总销量超过百万。任天堂的网络服务情况也较为理想，已经有140万台Wii接入互联网使用，“虚拟主机”的经典游戏下载次数达150万。而NDS的Wi-Fi Connection服务已经有350万人尝试，总连接次数突破1亿次。



任天堂的财务报告公布当天，其股价突破52周来的最高点，达到34150日元每股。过去一年里，任天堂的股价总共上涨了113%。

新闻短波

PSP版《疯狂出租车》

世嘉宣布全球销量超过270万套的“《疯狂出租车》系列”将会在PSP上推出一款合集型作品《疯狂出租车：车费大战》。该作收录了系列的一二两作，并新增了无线多人联机模式，在对抗赛模式中，玩家可以通过开车冲撞对手的出租车以夺取其赚到的车费。



“三国+战国”

Koei日前宣布，将会在PS2上推出一款《无双大蛇》（暂译），本作可说是《真·三国无双》和《战国无双》的结合，中国三国时代和日本战国时代的武将们将共同对抗日本民间传说中著名的魔王“八叉远吕智”（又称八岐大蛇）。八叉远吕智传说为妖魔之主，一切妖魔俱由其血脉衍生而来。

Havok 4.5物理效果强化10倍

全球最著名的专业物理引擎开发商Havok公司于1月23日宣布将会推出新版物理模拟开发套件“Havok 4.5”，该套件针对PS3和X360的性能进行优化，能够充分发挥PS3的7颗辅助处理器SPU的性能，使用该技术在PS3上处理一般游戏场景时，可以比Havok 4.0快5～10倍。将于3月份在欧美推出的《机车风暴》使用的就是Havok的物理引擎技术。

PSP《横冲直撞76》

育碧于去年从Atari手中买走了“《横冲直撞》系列”的游戏发行权，近日终于公开了一款相关作品。本作是一款PSP游戏，名为《横冲直撞76》（Driver76），由Sumo Digital和Reflections公司合作开发，将于今年3月发售。本作是PS2/Xbox版《横冲直撞：平行线》的PSP移植版，但采用的是全新的剧情。游戏标题中的“76”是本作的发生时间1976年，即《平行线》的两年前。游戏总共有27个任务，并有多种多人游戏模式及下载内容。



《孤岛危机》X360版

美国1UP网站最近宣称，德国Crytek公司向他们确认了X360版《孤岛危机》的消息。据称，由于硬件性能约束，X360版将会对场景重新制作，画面上会有一定程度的缩水，不过仍然会十分惊人。另外Crytek目前正在开发的还有另外两款X360游戏。不过Crytek以及EA方面目前都未就此消息发表官方声明。

[illegible]

在今年的基督教世界传播节上，梵帝冈天主教教皇、罗马天主教教会领导者和精神领袖Benedict在以“孩子与媒体：教育所面临的挑战”为主题的会议上发表了演说，Benedict说：“所有企图以娱乐为幌子，通过制作和销售宣扬暴力及色情成分的游戏或影视作品来牟取利润和行为都是一种人性的倒退，而当他们把目标瞄准那些未成年的孩子时，这种行为就更令人难以忍受。”（Levelup.cn报道）

《战国BASARA》新作

Capcom于1月26日宣布将于3月25日召开“BASARA祭2007春之阵”，届时将会公布《战国BASARA》系列最新作，至于这款新作是否是去年9月宣布开发的PS2和Wii平台的《战国BASARA》新作目前尚不明确。（Levelup.cn报道）

《辐射3》登场

著名科幻RPG系列《辐射3》即将重生。英国Xbox官方杂志最近的一篇访谈中，Bethesda公司的制作人Todd Howard说：“我们有一些人在2004年开始开发《辐射3》，《上古卷轴4：湮灭》完工前只有大概10个人在进行开发，而现在大多数员工都投入了该游戏的开发。”据悉游戏将采用和《上古卷轴IV：湮灭》相同的Gamebryo引擎，并将同样保留庞大世界和开放式结局的特性，该作可能会登陆X360。（Levelup.cn报道）



Wii《生化危机》

据日本方面报道，Wii版《生化危机 安布雷拉历代记》并非“《生化危机》系列”外传，而是正统续作，其故事是发生在《生化危机 代号：维罗尼卡》的不久之后，因此按时间来推断应该是《生化危机4》之前。按顺序排列就是《生化危机 代号：维罗尼卡》→《生化危机 安布雷拉历代记》→《生化危机4》→《生化危机5》。

本作的主人公共有3人，目前惟一确定的是吉尔是其中之一，而另两位主人公不明，不过其中有威斯克的可能性很大。另外，本作的系统将沿袭《生化危机4》，不过该消息并未得到官方确认。（Levelup.cn报道）

游戏情报站 综述 评论 专题

特报

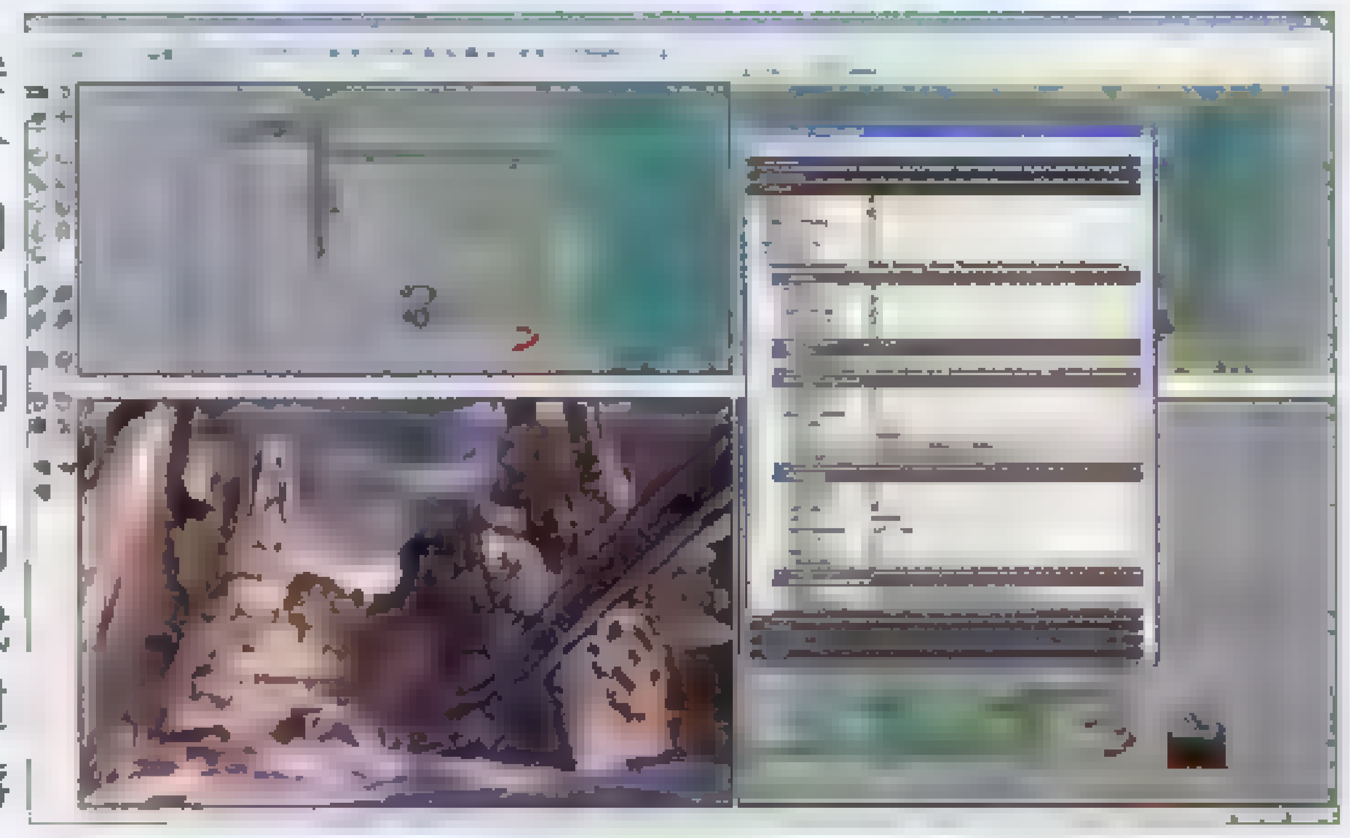
《FF》将采用"虚幻引擎3"打造？

Square Enix获"虚幻引擎3"技术授权

自从在2004年的游戏开发者大会上首次公开，"虚幻引擎3"就以其惊人的技术获得广泛赞誉，微软、索尼、EA等公司都相继购买了该引擎的技术授权，"虚幻引擎3"已经成为游戏业内使用最广泛的次世代游戏引擎。不过在日本各游戏公司大多有自己开发游戏引擎的传统，购买引擎的例子不多。但在最近几年里，日本游戏的次世代游戏技术已经明显落后于欧美。如今，日本技术力最强的游戏公司也将采用"虚幻引擎3"开发游戏。

Square Enix(以下简称SE)于1月25日宣布其已经与Epic Games签约，将会在次世代主机、PC和网络游戏的未来新作中使用"虚幻引擎3"。SE此举打破了以往自主开发游戏引擎的传统，并且将很可能带动日本游戏业大规模使用欧美顶尖游戏开发技术。SE表示，他们将会打造一个全新的技术平台，并应用到整个公司范围内。该技术平台将会大量使用其他公司的中间软件，而"虚幻引擎3"将成为其中的重要构成。

SE研发部监督村田琢说："次世代主机的复杂性以及HD画面和多核并行处理技术给我们的游戏开发带来了极大的技术挑战。不过我们可以通过建立一个有效的技术平台让游戏开发效率大大提高，为游戏设计节省更多的时间和资源。"至于SE将使用"虚幻引擎3"开发哪些游戏目前还不明确，虽然《最终幻想XIII》采用的是SE自己开发的"白色引擎"，但并不排除使用"虚幻引擎3"开发相关外传的可能性。



▲"虚幻引擎3"的"Unreal Editor"界面。

特报

索尼业绩回暖，游戏部仍巨额亏损

SCE季度亏损542亿日元，索尼上调财年利润预期

1月29日，彭博财经就索尼的营收状况对5名分析家进行调查访问，得出的预测结果是索尼的季度利润将会降低50%，分析家普遍认为，SCE的巨额亏损将会严重影响索尼的业绩。1月30日，索尼正式公布了2006财年第三财季(2006年10月1日~12月31日)的财务报告，结果大大出乎人们的意料。

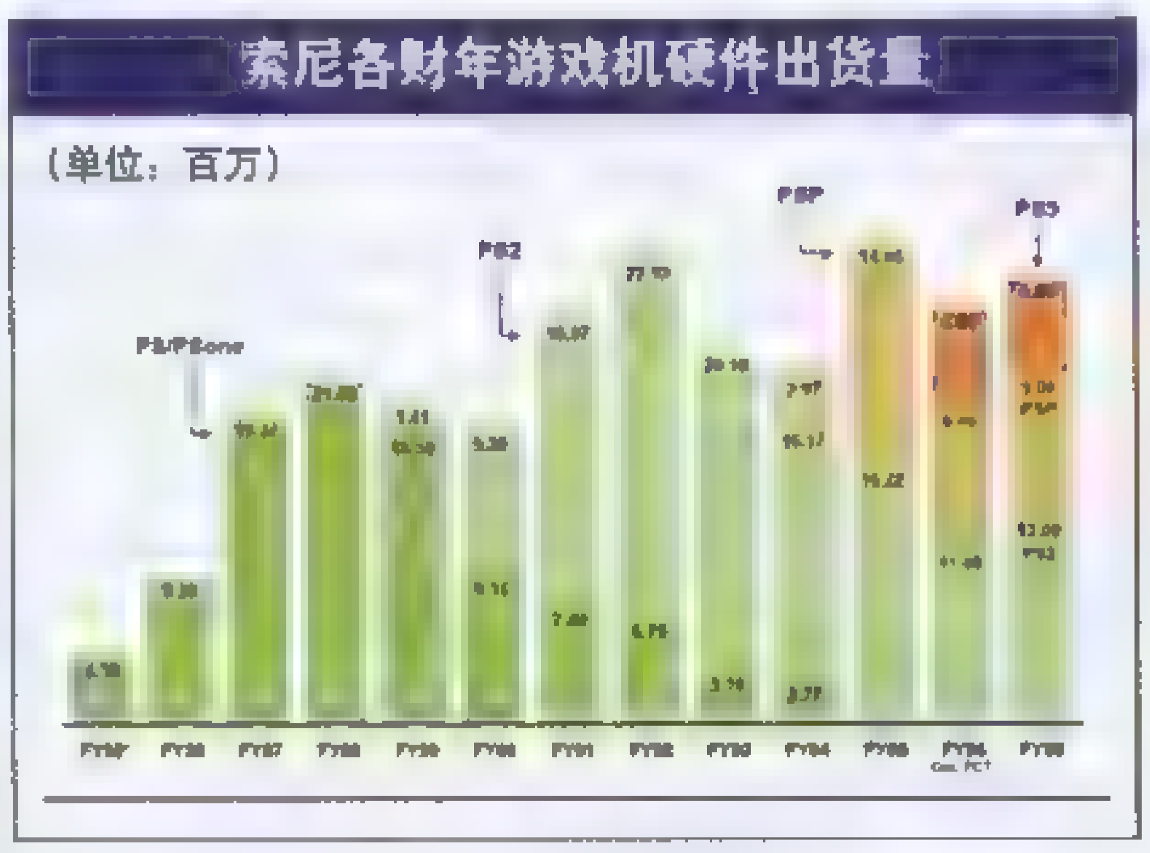
该季度索尼的营业利润为1599亿日元，同比仅降低5.3%。SCE是该季度的亏损大户，净亏损额达到了542亿日元，而2005年同期为盈利678亿日元。索尼表示，其主要原因是以"战略价位"销售PS3，其他因素还包括PS3的首发筹备资金，以及PS2和PSP销量的下滑，索尼承认"PSP的销量低于预期"。

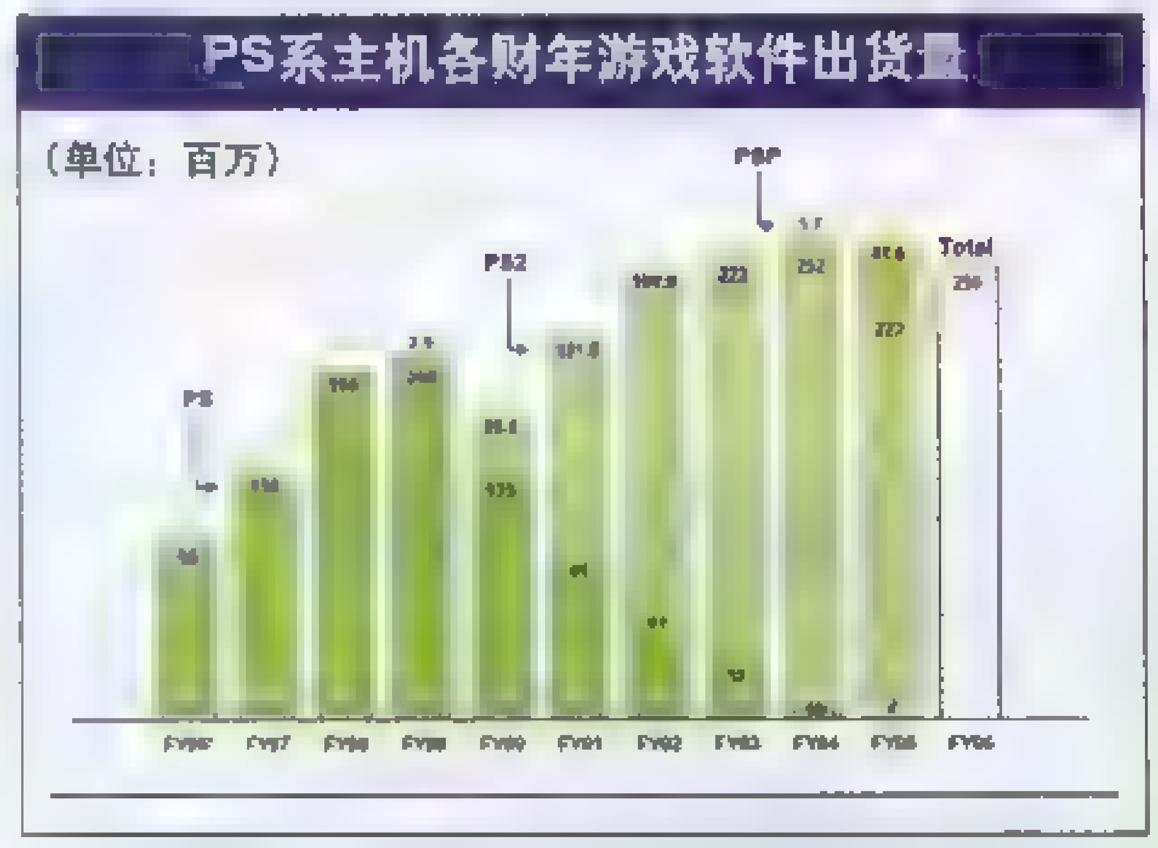
第三财季内PS2全球出货量为417万台，其中北美170万台、欧洲170万台、日本77万台。该季度内PS3的全球出货量为184万台，其中日本为80万台，美国为100万台。PSP在第三季度内的全球出货量为176万台，其中日本为86万、欧洲为89万，而北美由于在第二财季出货太多(总共200万台)尚未消化，因此第三财季出货量仅1万台。根据NPD Group的统计数据，PSP仅12月份就在美国卖出了95万台，这些PSP大多为第二财季的存货。2005财年第三财季，PSP的出货量高达622万台。软件方面，PS3该财季的游戏软件出货量为520万套，PSP为2120万套，同比增加24%，PS2为7800万套，同比降低16%。

不过索尼Bravia电视和CyberShot数码相机的经营成绩仍然十分出色，使得电子部门在该季度的销售额提高了17%。去年10月索尼曾将全年净利润预期下调到800亿日元，下调幅度达38%。不过索尼目前已经将利润预期重新调回到1100亿日元。

索尼表示将会在下一财年内实现PS3的扭亏为盈，其主要原因是将会采用65纳米工艺生产CELL处理器，从而令成本得到控制。

索尼首席财务官大根田伸行表示，目前索尼并没有降低PS3售价的计划，原因是PS3的开发和制造成本太高。至于出货量锐减的PSP，大根田伸行表示目前索尼正有大量相关计划正在筹备中。





流言板

《鬼泣4》X360版？

《OPM》杂志英国版最近的一则报道显示，Capcom的王牌系列《鬼泣》将可能在X360上推出。该杂志中有一篇关于《鬼泣4》PS3独占事宜的报道，文章指出，Capcom公司将进一步向微软表示爱意，计划将使"《鬼泣》系列"登陆X360。

虽然Capcom目前并没有公开任何相关消息，但X360上的《丧尸围城》和《失落的星球》都取得了超过百万的销量，证明了Capcom的游戏非常适合X360的玩家群，考虑到Capcom过去的跨平台历史，就算《鬼泣4》不在X360上推出，开发一款X360的《鬼泣》其他作品也是很有可能的。

可信度 ★★★☆☆

PSP2开发中？

著名显卡公司Nvidia最近在其官方网站中发布了招聘信息，正在热招的职位是eDRAM(嵌入式动态随机存取存储器)工程师，但该公司之前一直没有采用eDRAM的显卡产品，有消息称，该内存产品将应用于PSP2！

PSP的图形处理器芯片采用了2MB的eDRAM，PS2也采用了类似结构，目前这些芯片都是由索尼自行研发和生产。但在去年的一次财报会中，Nvidia CEO黄仁勋表示PSP将会是索尼独立研发的最后一款设备，而Nvidia除了成功研发PS3的RSX图形处理器外，还将为其开发另外一款GPU。有消息称，这款GPU将应用于PSP2中，Nvidia可以从每块芯片中获得3~5美元的报酬。PSP2预计将于2009年上市。

值得注意的是，除了PSP2外，目前有关新版PSP的消息正在业内疯传，当然这款新版PSP并非PSP2，其性能规格应该不会变化，索尼可能很快就会公开相关消息。

可信度 ★★★★☆

本期新闻综述

Wii初战告捷

Wii与PS3在北美的发售日仅相隔两天，虽然任天堂屡次强调Wii的市场方向与PS3不同，但人们对二者销量的对比不可避免。按照官方公布的数据，Wii在2006年末商战期间的实际销量为319万台，PS3的出货量为184万台。按照第三方估计的数据，PS3的实际销量应该是150万台左右。也就是说，Wii的全球销量大约是PS3的两倍左右，Wii在次世代之战中初战告捷，其首发前40天的销量远超PS3和X360。

《时代》、《纽约时报》等主流媒体都盛赞了Wii所取得的成功，多数媒体对其前景十分看好。不过值得注意的是，Wii在欧洲等地的销量为79万台，而PS3尚未在该地区上市。此外Wii的首发游戏有《塞尔达传说：黄昏公主》这种超大作，而PS3主打游戏《抵抗：灭绝人类》显然实力不足。尽管如此，PS3和Wii在年末商战期间都是奇货可居，在全球各地的缺货现象都十分严重。而令人意外的是，Wii的缺货现象反而比PS3严重。进入2007年后，PS3的货源已经相当充足，而Wii仍处于缺货状态。PS3由于缺乏大作支持，在日本甚至遭到折价甩卖，日本著名零售店"唐吉柯德"将20GB版本PS3折价为39980日元。看来PS3若不尽早推出具有影响力的大作，情势将十分危急。将于春季发售的《高达无双》对于挽救PS3在日本地区的颓势意义重大。



本月业界声音

"购买Wii是冲动行为"

面对销量达PS3两倍的Wii，索尼高层们的内心忿忿不平。最近SCEA发言人Dave Karraker在接受《纽约时报》采访时毫不客气地说："购买Wii只不过是一种冲动行为，没什么了不起的。"Karraker表示，目前PS3在美国维持着每周10万台的出货量，供货情况已经十分稳定。

Dave Karraker的发言一向十分尖锐，之前曾批判X360软件升级为1080p"根本不能算是真正的HD"，后来又说简装版X360需要添置硬盘的做法是"对用户的伤害"。

"PS3性能只发挥了20～25%"

索尼CEO霍华德·斯特林格日前在接受CNET采访时说："目前推出的所有PS3游戏只发挥了主机20%～25%的性能，一旦PS3性能得以发挥，必然会带来令人兴奋的游戏体验。"斯特林格表示，他对PS3的研究进展十分满意，但PS3的性能潜力巨大，没那么容易被完全挖掘。此外，PS3出货量突破100万台的速度已经超过了当年的PS2，目前正在按照索尼的计划顺利发展。对于PS3采用蓝光光碟导致亏损严重的局面，斯特林格说："久多良木健曾说过PS3可于2007年底实现盈利。"

本月关注企业

Square Enix

Square Enix(以下简称SE)于1月30日公布了截至2006年12月31日的第三财季报告，该季度SE营业额达到了1230.35亿日元，同比增长78.3%，运营利润达到202.28亿日元，同比暴增191.6%，纯利润为90.95亿日元，同比增幅为11.9%。从2006年4月～12月末，SE在日本国内总共卖出了584万套游戏，北美为552万套，全球总销量1311万套。

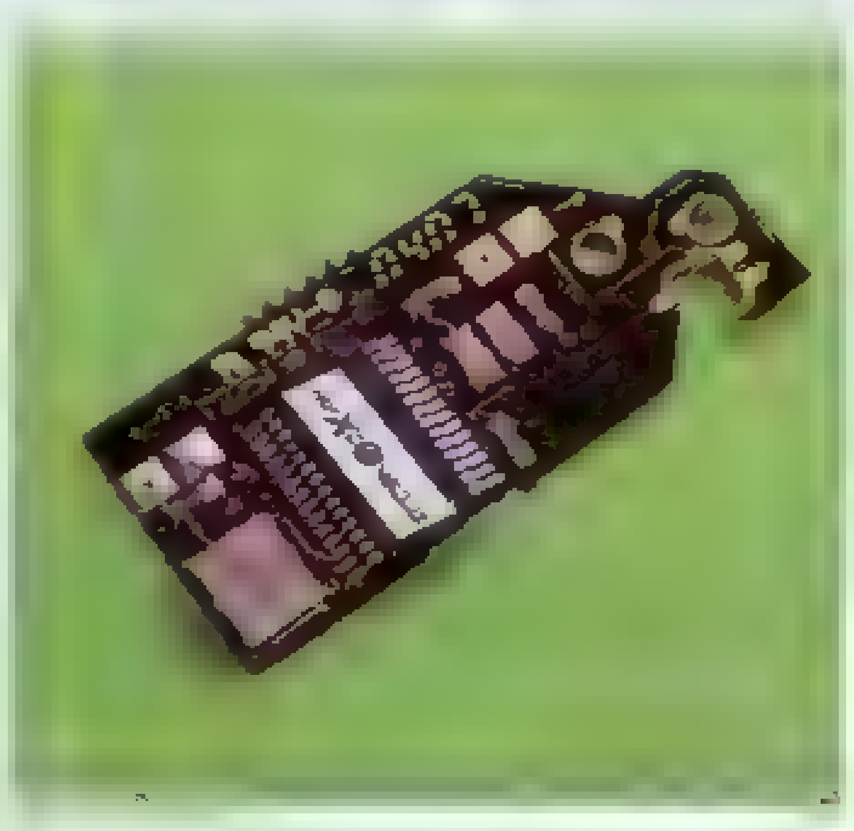
本月硬件追踪

Wii遭破解



国外的Ninja破解小组最近发布了其首款Wii改机芯片"wiinja"。这个小小的改机芯片安装十分简单，能够让玩家在Wii上运行同一区码的盗版游戏光碟。"wiinja"改机芯片将在近期内上市，零售价格35欧元。

Wiinja发布后不到一周，另外一个名为Teamcyclops的小组也公开了一款WII的改机芯片，这款"Cyclowiz"芯片的安装比Wiinja更加简单，根本无需在主板上连线即可安装。通过该芯片不仅能玩WII和NGC的盗版游戏，还可以运行NGC的自制软件和非本区游戏，并针对NGC游戏的声音问题进行了修正。(Levelup.cn报道)



DC彻底退出历史舞台

作为世嘉在家用机硬件市场的最终演绎，凝聚了世嘉梦想的"Dreamcast"是一部十分优秀的主机，可惜世嘉实力有限，该主机最终无力回天。DC采用的是雅马哈公司开发的独特的GD-ROM光碟格式，该格式原本应用于世嘉的Naomi街机系统，其结构与CD-ROM类似，但容量可达1.2GB。DC停产后，由于一些游戏公司仍在陆陆续续地推出相关游戏，因此GD-ROM仍未停产。不过世嘉日前宣布，GD-ROM将于2月份开始正式停产，意味着DC终于彻底退出历史舞台。至于原定今年上市的两款DC新游戏是否将随之取消，目前尚未有确切消息。

本月市场观察

X360印度热卖

X360自去年9月23日在印度发售以来一直表现良好，在印度的新德里、孟买等大城市，销售X360的商店随处可见，而更多具有印度本地化特色的X360游戏也将在今后陆续推出。微软印度市场分管娱乐及硬件产品销售的Mohit Anand在接受记者采访时表示，印度游戏市场虽然起步较晚，但市场正规化程度较高且发展势头良好，微软对印度市场十分重视。调查显示，印度有超过160万以上的玩家平均每天至少要花上两个小时的时间来玩游戏。另据来自印度贸易协会Nasscom的统计数字，印度的游戏市场平均每年正在以78%的速度迅速增长，到2009年，印度游戏市场将成为全球游戏业务中不可忽视的一个重要组成部分。(Levelup.cn报道)

中国游戏市场调查

Pearl Research日前发布了名为《中国游戏市场》的调查报告，报告中指出，2008年的中国游戏市场总规模将达到13亿美元。休闲网络游戏到2008年仍然会占据30%的网游市场，其流行趋势将会从网吧走向家庭。同时，MMORPG依然会是网游的主力军，最热门的大型网游年收入会在8千万美元左右。中国将会在游戏开发以及外包开发上继续扮演重要的角色，游戏制作公司通过将美工等工作外包给中国公司，能够将成本降低20%到40%，同时产能还会有相似程度的提高。向中国的外包业务面临的问题有：产品质量、知识产权保护、文化差异、人才竞争等。(Levelup.cn报道)

PS3"黄色市场"

近日，一个专门对应PS3主机的高清晰成人影像下载网站的出现，在日本引起了不小的反响。该网站以"在PS3上体验高解像度HD影片！"为醒目的标语，提供成人影片的付费下载，费用为30日5000日元。影片的格式为1080I的MPEG-2，比特率为12Mbps。

过去在家用游戏机上提供的娱乐内容需要经过硬件商的审核，因此从来不提供成人内容，但PS3已经不仅仅是一部家用机，索尼曾表示PS3的网络服务是开放的，成人影片服务便应运而生。对此索尼方面目前并未做出反应。(Levelup.cn报道)

日本游戏周间销量排行榜 TOP10 GAMES

栏目主持：晴天

★ [illegible]

1 .hack//G.U.Vol.3 漫步之速 PS2

.hack//G.U.Vol.3 歩くような速さで



作为“《.hack//G.U.》系列”的完结篇，本作为玩家解开了前作留下的所有谜团，男主人公弛尾也将与自己一直追寻的“三爪痕”展开宿命的对决。游戏在继承前作的记录后会保留玩家的多项数据，使用新追加的“凭神觉醒”还能获得升级八相武器的特殊道具。

本周：136 790套　累计：136 790套

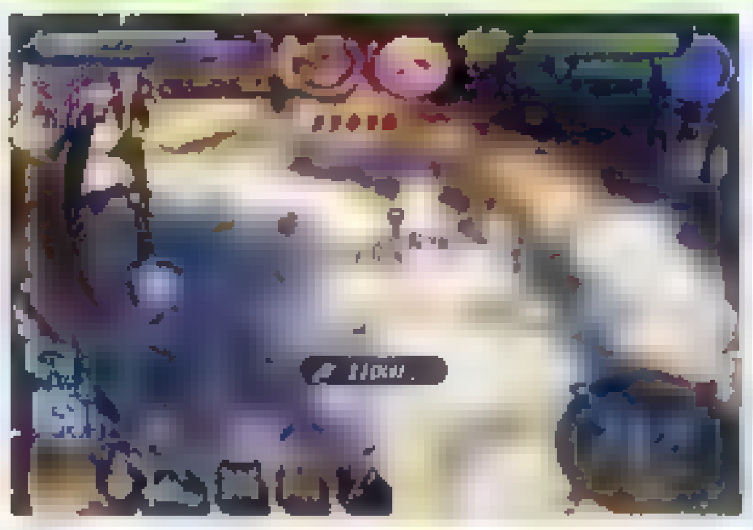
2 怪盗瓦里奥 七面人

怪盗ワリオ・ザ・セブン

■Nintendo ■2007年1月18日发售 ■ACT ■4800日元■上周排位：－　◆本周 91249套　◆累计 91249套　NDS

3 光明力量 EXA PS2

シャイニング・フォース イクサ



由于在冒险前可以随意更换男女主角，所以游戏的战斗绝对不会让人感觉十分单调，华丽的技能效果、蓄力攻击以及种类繁多的必杀技也让战斗更具有观赏性。和之前作品不同的是，本作还引入了“防卫战”的概念，雇佣守城兵器与大量魔物展开激战的场面十分壮观。

本周：72 306套　累计：72 306套

4 Wii Sports

Wii スポーツ

■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■SPG ■4800日元■上周排位：1　◆本周 57418套　◆累计 851535套　Wii

5 第一次的Wii

はじめてのWiiパック

■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位 3　◆本周 45724套　◆累计 764813套　Wii

6 龙影符 PS2

ドラゴンシャドウスペル



由制作“《召唤之夜》系列”而闻名的FLIGHT-PLAN所独立开发的第一款原创游戏。游戏的战斗以传统的SLG形式展开，但扭转战局的“组队模式”仍然让战斗充满了策略性，消灭敌人以回收“法定式”为我方使用是本作在角色培养方面最大的特色。

本周：40 541套　累计：40 541套

7 战争机器

Gears of War

■Microsoft ■2007年1月18日发售 ■ACT ■6800日元■上周排位：－　◆本周 33212套　◆累计 33212套

8 世界树迷宫

世界樹の迷宮

■Atlus ■2007年1月18日发售 ■RPG ■4800日元■上周排位：－　◆本周 32511套　◆累计 32511套　NDS

9 成人常识力训练DS

■Nintendo ■2006年10月26日发售 ■ETC ■3800日元■上周排位：4　◆本周 31735套　◆累计 1130647套　NDS

10 更加锻炼大脑的成人DS训练

■Nintendo ■2005年12月29日发售 ■ETC ■2800日元■上周排位 6　◆本周 29626套　◆累计 3868279套　PS2

★ 2007年1月8日～2007年1月14日

1 Wii Sports

Wii スポーツ

■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■SPG ■4800日元■上周排位：2　◆本周 61389套　◆累计 794118套　Wii

2 勇者斗恶龙怪兽篇 Joker

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー

■Square Enix ■2006年12月28日发售 ■RPG ■4800日元■上周排位：1　◆本周 55180套　◆累计 916000套　NDS

3 第一次的Wii

はじめてのWiiパック

■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：3　◆本周 54578套　◆累计 719089套　Wii

4 成人常识力训练DS

■Nintendo ■2006年10月26日发售 ■ETC ■3800日元■上周排位：5　◆本周 35819套　◆累计 1088912套　NDS

5 新超级马里奥兄弟 NDS

NEW スーパーマリオブラザーズ



如果要在玩家中评选2006年最喜爱的游戏，那《新超级马里奥兄弟》绝对是其中之一，简单的操作，趣味的谜题保持了系列游戏性与趣味性并重的特点，再配合携带方便的掌机，本作就注定了会获得成功，但更让玩家期待的还是新作将会带给我们怎样的惊喜？

本周：34 628套　累计：4 003 134套

6 更加锻炼大脑的成人DS训练

■Nintendo ■2005年12月29日发售 ■ETC ■2800日元■上周排位：6　◆本周 32865套　◆累计 3838852套　NDS

7 来吧！动物之森

おいでよ どうぶつの森

■Nintendo ■2005年11月23日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：7　◆本周 32864套　◆累计 3878688套　NDS

8 潜龙谍影 掌上行动

メタル ギア ソリッド ポータブル オプス

■Konami ■2006年12月21日发售 ■ACT ■4800日元■上周排位：－　◆本周 28152套　◆累计 306359套　PSP

9 口袋妖怪 钻石 NDS

ポケットモンスター ダイヤモンド



本作两个版本的总销量加起来已经成为目前所有NDS游戏中累计销量最高的作品。除了可以使用Wi-Fi网络与其他玩家进行对战和交换怪物外，本作还可以同Wii上推出的《口袋妖怪 战斗革命》进行联动，从而享受到更加精美的画面和绚丽的战斗效果。

本周：22 982套　累计：2 502 801套

10 马里奥赛车 DS NDS

マリオカートDS



本作推出至今已经有1年有余，虽然在总销量上并不能和其他重量级作品相比，但游戏同样得到了玩家持续而稳定的支持。逗趣可爱的游戏角色，紧张而刺激的比赛甚至连众多女性玩家也为之疯狂，而比赛中的互相陷害也让人乐此不疲，在欢快的呼喊声中尽情释放自己吧。

本周：22 640套　累计：1 997 233套

……是处于比较低迷的状态，但
就让时间来证明这一切吧。

数字酷榜

光明系列跨越的16年



▲《光明睿智》是系列首次转变为A·RPG的作品，或许是由于之前系列S·RPG的游戏类型给人留下了太深的印象，所以这个转变让很多玩家感到十分意外且不适应，不过谁也没想到这将是系列现在最大的特色吧？

《光明与黑暗》这款最初于1991年在MD上推出的作品创造了"《光明》系列"，本作的游戏类型是纯正的RPG，在3D的迷宫中探险曾让无数玩家为之痴迷。在系列诞生至今的16年岁月里，游戏类型的几次转变和内容上全新的尝试都让玩家充分享受着这些不曾经历过的游戏体验，而目前最被大家熟知的就是系列最具代表性的A·RPG和被奉为永恒经典的S·RPG。系列目前的最新作《光明力量EXA》也以不凡的素质交出了让人满意的答卷，同时玩家对之后即将推出的《光明之风》更加充满了期待，下面就让我们一起来看看整个系列所有推出过的作品吧。

光明系列发售年表

游戏名称	发售时间	游戏类型	对应平台
光明与黑暗	1991.3.29	RPG	MD
光明力量 众神的遗产	1992.3.20	S·RPG	MD
光明力量外传 远征邪神国	1992.12.25	S·RPG	GG
光明力量外传 II 邪神觉醒	1993.6.25	S·RPG	GG
光明力量 II 远古封印	1993.10.1	S·RPG	MD
光明力量CD	1994.7.22	S·RPG	MD
光明力量外传 最终抵抗	1995.6.30	S·RPG	GG
光明睿智	1995.7.21	A·RPG	SS
光明圣柜	1996.12.20	RPG	SS
光明力量III 王都巨神	1997.12.11	S·RPG	SS
光明力量III 被狙击的神之子	1998.4.29	S·RPG	SS
光明力量III 冰壁的邪神官	1998.9.23	S·RPG	SS
光明之魂	2002.3.28	A·RPG	GBA
光明之魂 II	2003.7.24	A·RPG	GBA
光明力量 黑龙复活	2004.8.5	RPG	GBA
光明之泪	2004.11.3	A·RPG	PS2
新光明力量	2005.3.24	A·RPG	PS2

注：GG全称为Game Gear，是由SEGA在上世纪90年代推出的彩色便携式掌机，该平台的游戏主要是众多MD游戏的移植版或外传作品，由于机器本身存在着耗电量大的缺陷，并一直未得到解决，最后只好渐渐退出游戏市场，国内很多玩家都还没来得及体会它的魅力就与它擦身而过了。

2007日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2007年1月1日 HARDWARE

排名	机种	总销量	1月15日～1月21日	1月8日～1月14日
1	NDSL	561 812台	127 647台	344 878台
2	Wii	375 434台	86 395台	195 331台
3	PSP	204 022台	37 032台	118 186台
4	PS3	116 580台	21 105台	69 944台
5	PS2	94 869台	20 169台	52 037台
6	X360	34 311台	7 041台	18 235台
7	GBM	6 134台	1 864台	3 311台
8	GBA SP	5 409台	1 498台	2 364台
9	NGC	2 423台	554台	1 258台
10	NDS	239台	123台	75台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

欧美GAMES游戏排行榜TOP10

关注欧美劲爆新作 掌握游戏流行趋势

美国租赁榜

★统计日期 2007年1月21日～1月27日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	失落的星球：极点危机 Lost Planet:Extreme Condition		X360



游戏出色的声光效果和极具魄力的爆炸场面绝对是最让玩家震撼的地方，而且游戏对整体气氛的营造也很到位，在一片看似平静的雪地里与突然涌出的敌人展开殊死搏斗时刻都会让人感到热血沸腾。这也是日本游戏厂商展示制作实力的作品，国外媒体都给予了较高的评价。

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
2	使命召唤3 Call of Duty 3	Activision 2006年11月7日 FPS	X360
3	手舞足蹈 瓦里奥制造 WarioWare:Smooth Moves	Nintendo 2007年1月15日 ETC	Wii
4	战争机器 Gears of War	Microsoft 2006年11月7日 ACT	X360
5	彩虹六号 维加斯 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft 2006年11月20日 FPS	X360
6	分裂细胞 双重特工 Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft 2006年10月17日 ACT	X360
7	灵异恐惧 F.E.A.R	Vivendi Games 2006年10月31日 FPS	X360
8	漫画英雄终极联盟 Marvel:Ultimate Alliance	Activision 2006年10月24日 ACT	X360
9	宝贝万岁 Viva Pinata	Microsoft 2006年11月9日 SLG	X360
10	托尼滑板 八号计划 Tony Hawk's Project 8	Activision 2006年11月7日 SPG	X360

英国销量榜

★统计日期 2007年1月21日～2007年1月27日

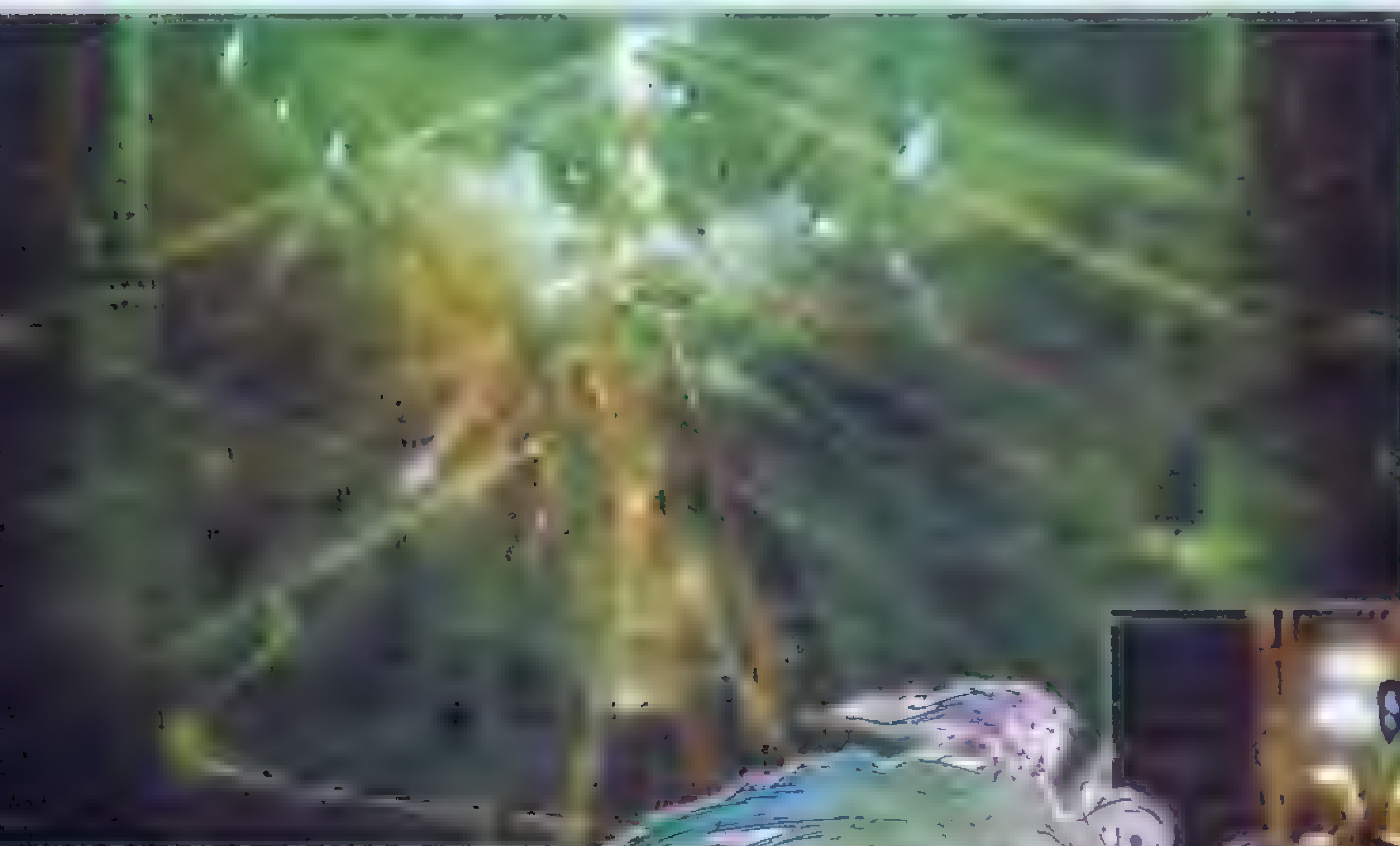
本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	失落的星球：极点危机 Lost Planet:Extreme Condition	Capcom 2007年1月12日 ACT	X360
2	FIFA 07 FIFA 07	EA 2006年9月29日 SPG	PS2
3	职业进化足球6 Pro Evolution Soccer 6	Konami 2006年10月27日 SPG	PS2
4	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2006年12月8日 ETC	Wii
5	魔兽世界：燃烧的远征 World of Warcraft:The Burning Crusade	Blizzard Entertainment 2007年1月16日 MMORPG	PC
6	手舞足蹈 瓦里奥制造 WarioWare:Smooth Moves		Wii



欧美玩家对于Wii游戏的痴迷程度从本作就可见一斑，由以往作品所累积起来的人气使游戏搞怪风格更加符合欧美玩家的口味。游戏最让玩家称道的就是几乎动用了Wii手柄所有能够发挥的功能来进行游戏，而且不时出现在游戏中的任天堂经典角色也让人深有感触。

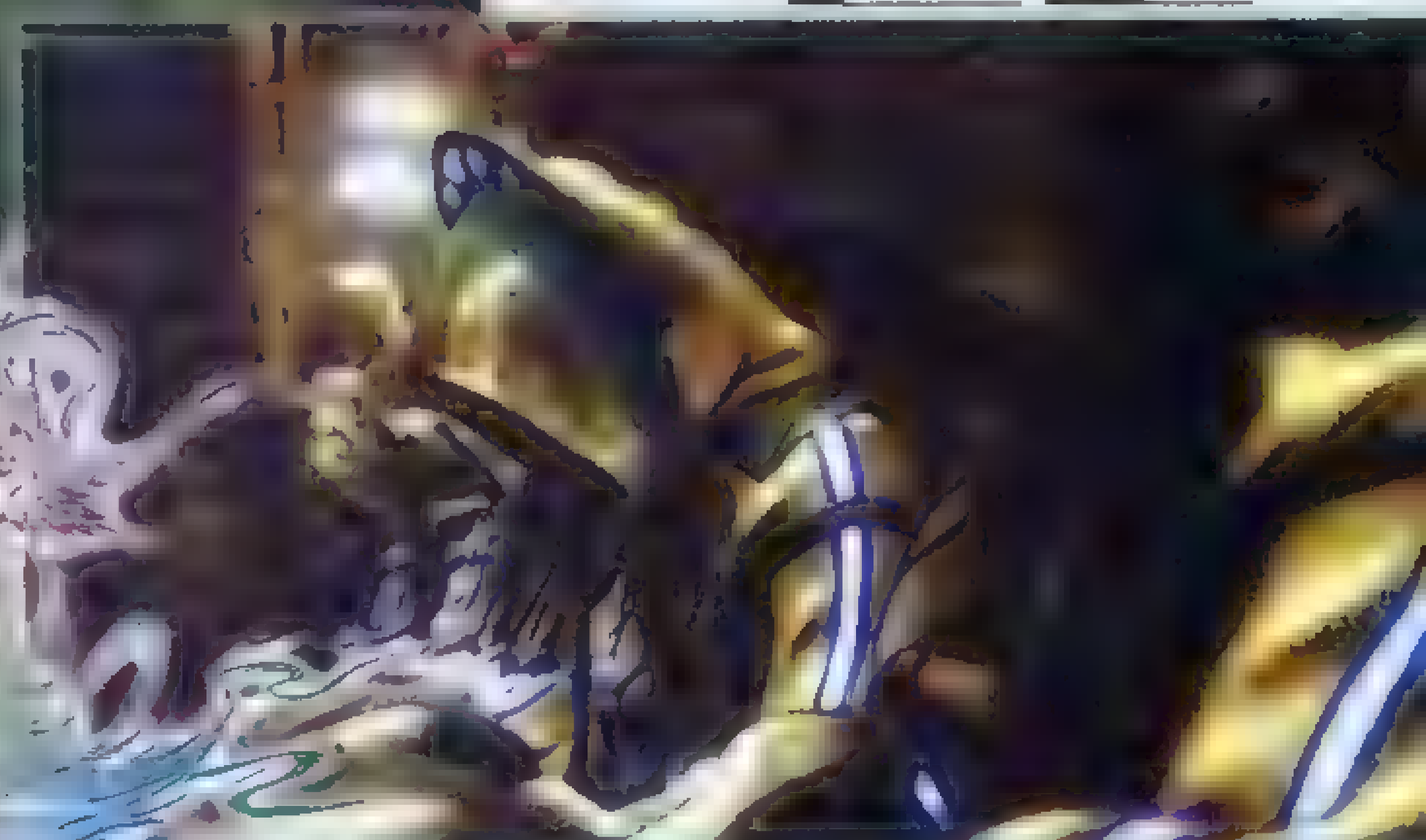
本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
7	世界台球锦标赛 2007 World Pool Championship 2007	SEGA 2007年1月12日 TAB	PS2
8	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA 2006年11月3日 RAC	PS2
9	汽车总动员 Cars	THQ 2006年11月1日 RAC	PS2
10	使命召唤3 Call of Duty 3	Activision 2006年11月24日 FPS	PS2

作为让这个世界走向毁灭的



“《FF X III》系列”的“新的水晶传说”计划自公布以来一直都被玩家所关注，特别是两款PS3作品尤其受人注目。S・E从来都有让人惊讶的地方，在次世代主机上登录的两款《FF X III》自一公布就以华丽的CG动画以及乱真的战斗画面在玩家中成为了话题，不过在初次公布后关于这两款作品的情报就非常少了，好在这次S・E厚道地发表了这两款《FF X III》的世界观以及系统方面的东西，现在就让我们来进一步走近“新的水晶传说”吧。

文 邪魔天使 美编 NINA



FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII



最终幻想XIII	Square Enix	RPG
PS3 FINAL FANTASY X III		日版
发售日未定	人数未定	价格未定
对应周边未定		

世界

这是一个巨大的漂浮在空中的“壳”之社会茧，在茧里面由水晶而诞生的巨大机械以及生物守护着这里的繁荣。生活在茧里的人由于长时间处于安定持续的和平时期，所以非常惧怕“外界异物”。壳的外面，随着“脉冲”的觉醒，这个无形的敌人让壳之民陷入了一片恐惧之中，人们相互猜忌，逐渐演变成相互的憎恨。希望茧安定下来的“圣府”当机立断，采用了非常措施，拘留了大量被怀疑受到“外界异物”影响的人，并宣布强制将其移民到下界“脉冲”。虽说是移民，实际就是流放，但比这更残酷的事实就是让这些人在外面等死。象征和平的水晶选择了一名女性，赋予了她使命，让她指引这个世界前进的方向——作为让这个世界毁灭的人的敌人，她没有告诉任何人自己是谁，只是称自己为“光”。

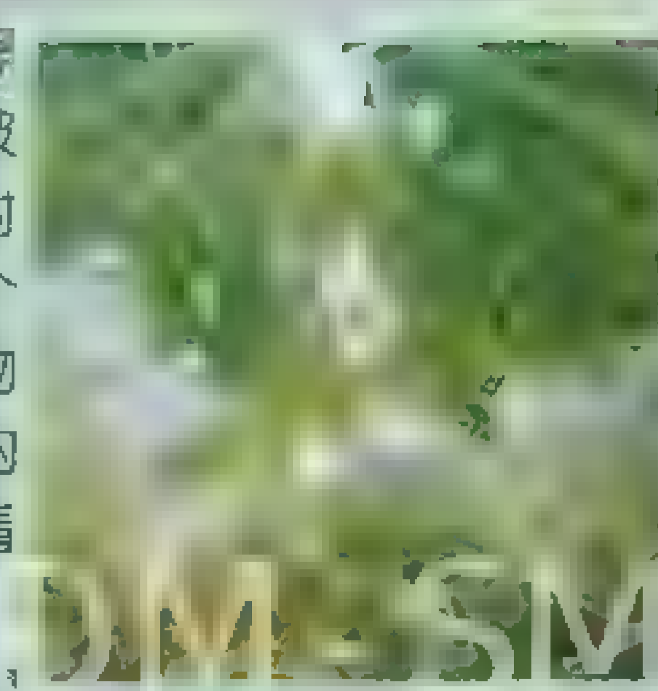


神话所指引的RPG

内之茧与外之脉冲

《FF X III》的世界是由一个数百万人居住的类似于殖民卫星的“茧”与外面的被称为“脉冲”的外界构成的，题图中所示的从水晶中诞生出来的异物正受到统治茧的“圣府”军队的破坏。对于茧之民而言，脉冲就是威胁，他们认为一旦与脉冲接触，那么那个人就会变成企图侵略茧的人。因此，圣府军要排除一切与脉冲相关的东西，而那些怀疑接触了脉冲的人也会被强制移民。

外界异物的外貌



——图中这个“外界异物”的身体已经被圣府军队所施放的射线给打掉了，而这个与圣府军作对的异物有着钢铁一般坚韧的躯体，而它的上部看上去像一个人的脸。这个异物是否是生物呢？如果它是，那它又是否拥有自己的意识呢？

©SQUARE ENIX CO. LTD All Rights Reserved CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

人类的敌人，水晶选择了她



翱翔在云海中的飞空艇群

在一片火红的云海中出现的是圣府军的飞空艇，从旁边有许多小的飞空艇我们可以猜测这是一艘母舰，与历代《FF》的飞空艇有些不一样，这艘飞空艇并没有走真实与华丽的路线——全身被钢铁所包围，体形巨大，给人近现代的感觉。飞空艇侧面的圆形物体看上去貌似是有机体，给人的印象就是这艘飞空艇如同有生命一样。另外，茧内的气候是由水晶来控制的，时间的流逝以及季节的变化也是通过水晶来控制，看上去应该是一个舒适的环境。



光 LIGHTNING

精通剑术、射击、格斗、魔法的全才型精英战士，从不告诉别人关于自己的事情，人们唯一知道的只有她称自己为"光"。她原本是属于某个组织的某个的阶级的人物，但是现在却完全发生的改变，变成了一个被追杀的角色。她的性格很高傲，但却不是一个莽撞的人，总是能够很冷静地面对眼前[illegible]，只是在没[illegible]的时候偶尔流露出一丝温柔的表情。

FF SERIES 熟悉的敌人「布林」

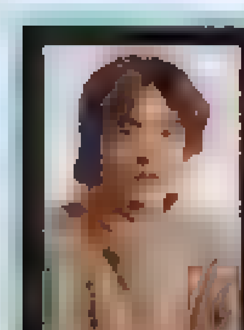
"《FF》系列"经常出现的一种敌人就是布林，这种类似史莱姆一样的水滴形怪物有蓝、黄、紫等多种颜色。右图中最左边的敌人就是《FF XIII》里的布林，它的颜色呈茶色，看来属性也与系列其他作品中的有所不同。



根据颜色的不同，布林的名字也许会有一些变化，而它也有自己擅长的属性，而这种敌人对于普通的物理攻击貌似有着极高的耐性。

守护茧的圣府军





制作人鸟山求访谈
与怪物共存的圣府

——图中与圣府军一起的是布林吗？

鸟山求（以下简称鸟山）是的，名称暂定为"吡波布林"，它的头上有一个带有红灯的头盔。迄今为止《FF》中的怪物以及召唤兽的设计基本上是一样的，但在本作中其外形上会有一些变化。

——在之前公布的动画中的列车场景最后貌似有巨大的怪物出现呢。

鸟山 那是圣府军的武器之一。圣府军会使用枪械这些常规武器，但他们也使用怪物、魔法这些带有幻想色彩的武器。



此前相关报道 VOL.153 P28 VOL.154 P12-P15

《FF X III》中的召唤兽

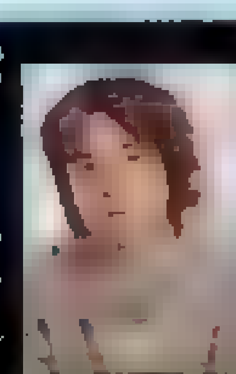
《FF III》之后召唤兽就成为了系列的经典要素，也成为了系列的标志。同样的，《FF X III》里也有召唤兽的存在，而这次公布的召唤兽也是《FF》召唤兽中的常客——冰之召唤兽希瓦。不过这次《FF X III》里的希瓦发生了不小的变化，首先它是以姐妹两人的形态出现的，而之前的作品中希瓦都只是一个人。而改变最大的就是它的外观了，希瓦姐妹的身体都像是与机械融合在一起一样，并且还可以合体变身为一辆摩托车。





制作人鸟山求访谈

召唤兽与机械的关系



——希瓦的造型给人耳目一新的感觉啊。

鸟山 这次的召唤兽采用的是身体有一部分是机械的设定，希瓦还能变形合体成一辆摩托车，而召唤兽的用法也与系列之前的作品有很大变化。玩家召唤召唤兽的方法没变，但之后就有变化了。

——也就是说不会是单纯地支援战斗。

鸟山 是的。虽然基本上还是担当战斗支援的角色，但在战斗以外还有其他作用，比如希瓦姐妹的变身。

——那么在战斗中能骑摩托车吗？

鸟山 应该不能吧，不会有既要战斗还要变形这种让玩家忙得焦头烂额的战斗系统出现的。

——那么这次的战斗到底是怎样的呢？

鸟山 与过去不同，这次的战斗很有速度感。

——也就是说是无缝式战斗系统了？（无缝式战斗系统即不切入战斗画面，战斗、移动在同一画面进行。）

鸟山 不是一般的无缝式战斗系统，是借助了PS3的机能而制作的带有新的边线能力的系统，大致是按照现在ATB战斗系统来的，但选择指令几乎没有什么等待时间，可以说是一个节奏非常快的ATB战斗系统。正如公开的影像中那样，即时进入战斗，给人很强烈的紧张感。

FF SERIES 冰之女王【希瓦】

《FF III》以后除了《FF XII》都在作品中出现过的冰之召唤兽希瓦这次的设定改动幅度非常大，而《FF X III》里希瓦姐妹的皮肤颜色接近褐色，这也与系列蓝色的色调不一致。

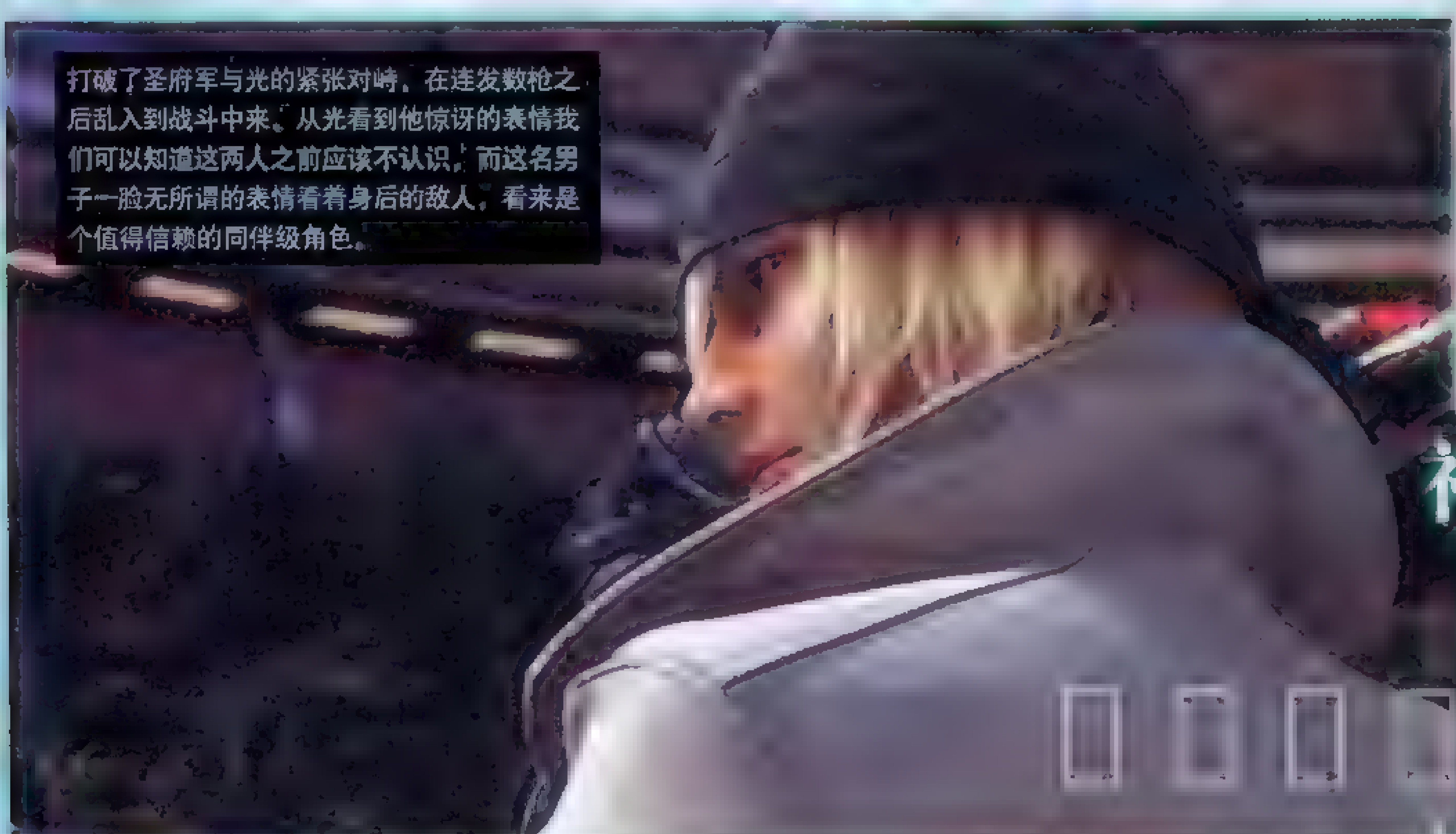


▲《FF X III》里的希瓦的必杀技是否还是钻石星辰呢？

动力的真相

虽然是希瓦变身的摩托车，但动力似乎是受到水晶影响的特殊能量发出的光也有些诡异。





打破了圣府军与光的紧张对峙，在连发数枪之后乱入到战斗中来。从光看到他惊讶的表情我们可以知道这两人之前应该不认识，而这名男子一脸无所谓的表情看着身后的敌人，看来是个值得信赖的同伴级角色。



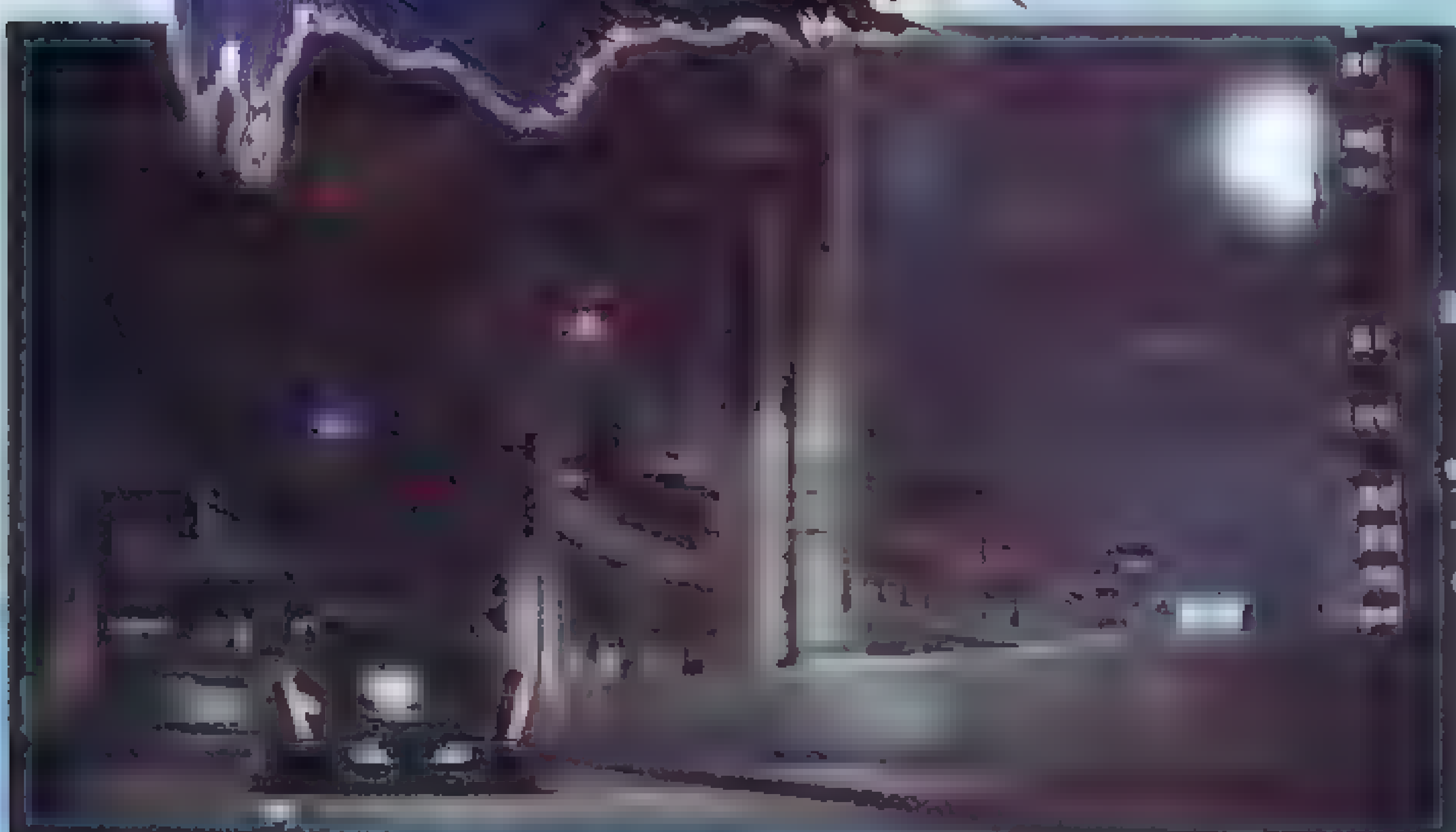
神秘的金发男子

这位神秘的金发男子是最新公布的一个人物，他骑的那辆摩托车看上去有些像之前希瓦姐妹合体而成的那辆摩托车，而从这辆摩托车的巨大体积来看这名男子应该是个高大的人。而这个男人使用的武器是枪械，这也是系列经常出现的同伴所使用的常见武器。

等待黑衣男子的命运将会是什么呢？



最经幻想 Versus XⅢ	Square Enix	RPG
PS3 FINAL FANTASY Versus XⅢ		日版
发售日未定	人数未定	售价未定
对应周边未定		



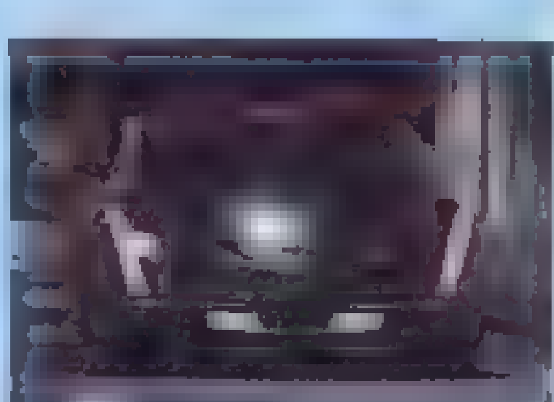
更为鲜明的世界设定

与《FFXⅢ》相对的作品就是这款《最终幻想 Versus XⅢ》了(以下简称《Versus XⅢ》)，在最开始公布的情报中我们可以看到主人公非常帅气地坐在高高在上的王座上以及他华丽用手中的剑将围攻他的士兵主倒的情形。在最新公布的情报中讲述的是这之前的事情，乘坐在高级房车中的主人公、挥舞着武器与敌人作战的英姿以及存在于这个世界上的水晶，可以说虽然公布了很多但谜团依旧不少。另外，制作本作动画的制作人员是制作《FFⅦ AC》的原班人马，而游戏部分则是由《王国之心》的制作人员制作的，所以本作的高素质毋庸置疑。

基于现实的事物

高速公路、耸立的楼群，构建这个游戏的世界的很多东西看上去都与现代日本非常相似，而主人公所居住的这个世界外面还有一个完全不同的世界，在这些图中出现的道路都是基于日本东京都内、新宿的道路制作的。

▶主人公乘坐的汽车后面还有两辆护驾的汽车，以此来衬托出其王族后裔的身分，而汽车的造型也很有未来感。



新闻所讲述的事实

在高级房车里主人公正凝视着眼前的屏幕，里面正播送有些摩擦的两个国家就水晶和平利用问题缔结条约的事件，而从主人公面无表情的脸上我们并不知道他到底在想些什么。当新闻播送宣布下任王位继承人时屏幕逐渐暗了下去，而房车也飞速消失在我们的视线之内。



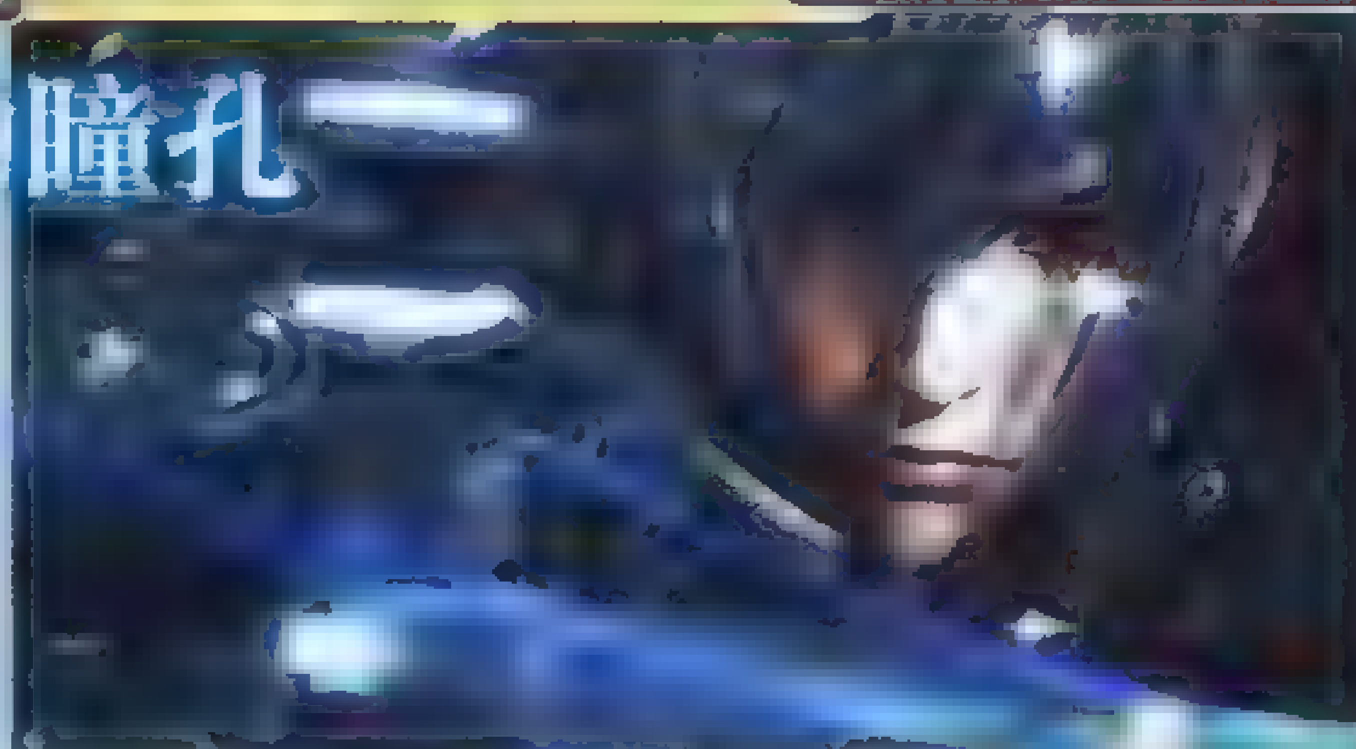
&3DM-SMV
www.plumbook.cn

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

此前相关报道 第一报 VOL153 P29 第二报 VOL154 P16-P17

变幻莫测的瞳孔

主人公瞳孔的颜色本应是琥珀色，而在之前公布的影像中却是红色，看来随着状况的不同主人公瞳孔的颜色会发生改变，但这也预示着主人公身体里那神秘的力量。





FF SERIES 瞳孔特殊的颜色

在《FF Ⅶ》里面拥有强大战斗力的士兵的瞳孔颜色呈蓝色，这是因为他们浸泡了星球的能源魔晃而在身体上反应出来的变化，是后天形成的。但《Versus Ⅹ Ⅲ》里面主人公瞳孔颜色的变化是因为其王族特殊的血统还是其他理由呢？我们拭目以待谜题的揭晓。

安置于王座之后的不可侵犯的水晶

脚下仿佛由水所包围的王座之后就是本作中出现的水晶，而这个王座是属于主人公所有的。虽然人们都这么说，但事实上没有一个人看到这王座后面是否真的有水晶。而在最新的影像中有一句"真王的姿态现在正处于沉睡之中"，这句话内藏玄机，是什么东西在沉睡，而真王的姿态又是指什么？一切的一切都是谜。



最新影像的最后出现的场景，主人公到底知道这里是水晶的所在地么？



已确认的11把武器

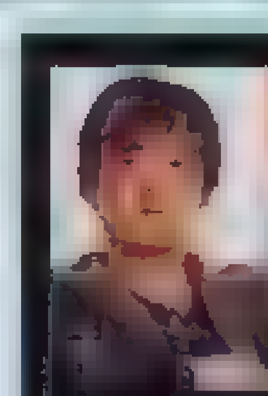
第一次公布的武器出现的场景，在这些武器中不仅有剑，还有斧头、长枪，甚至及用途不明的奇怪形状的武器。而已确认的是这些武器的数量有11把，而是否是所有武器现在还不得而知。

变化多端的战斗技巧

站在广场上的士兵向主人公扫射，但出现在主人公身旁的剑却保护他不受任何伤害，而从翅膀一样展开的这一堆武器中，主人公选择了一把。之后就是主人公利用瞬间移动进行独特的战斗方式，看来这也将会是游戏战斗系统中一个不可或缺的有趣要素。







制作人野村哲也访谈

主人公的名字已经公布？

——在最新影像的一开始就标有"这是基于现实的幻想"的字样，这有什么含义呢？

野村哲也（以下简称野村）：《Versus Ⅹ Ⅲ》虽然是一款游戏，有着幻想的世界，但我们运用了近代的东西来描述以及表现它，基于此我们才提出了这个概念。关于这个设定，我们是在既存的事物里加入了非现实的东西，然后再用特殊的形式表现出来。

——说到非现实的东西，比如那些身着铠甲的士兵？

野村：是的，他们是其他世界也就是外面世界的人。当然，目前公开的影像都还是概念影像，不排除下次公布就会改变，而主人公的设定也并不是最终定稿。

——那瞳孔颜色变化的设定呢？

野村：这个设定是不会改变的。战斗时瞳孔变成红色，而使用瞬间移动的时候头发就会发出白色的光，之后也许还有瞳孔颜色变成绿色的设定，但具体情况现在还没有定下来。

——关于主人公的设定还有什么其他内容吗？

野村：由于处于这个国家国王的立场，性格方面也许有些顽固无趣。而关于他的名字在最新影像中播送新闻时宣读下任国王继承人的时候出现过，如果大家不注意可能不会发现。但不管怎样，在后续报道中也会公布的，所以请大家不用太心急。

IT&3DM.SM www.plumbook.cn



武器也可作为盾使用

虽然敌人被一个个击倒，但数量却丝毫没有减少，但无论他们如何加大攻势只要主人公手一挥，他的武器就会出现将那些弹药化为粉末，那么这是否说明在游戏中也可以将武器当作盾来使用呢？另外，武器漂浮在空中、变为盾的物体呈透明色，这些都有什么内在的隐藏秘密呢？也许只有等下次报道才可以知道谜底了。

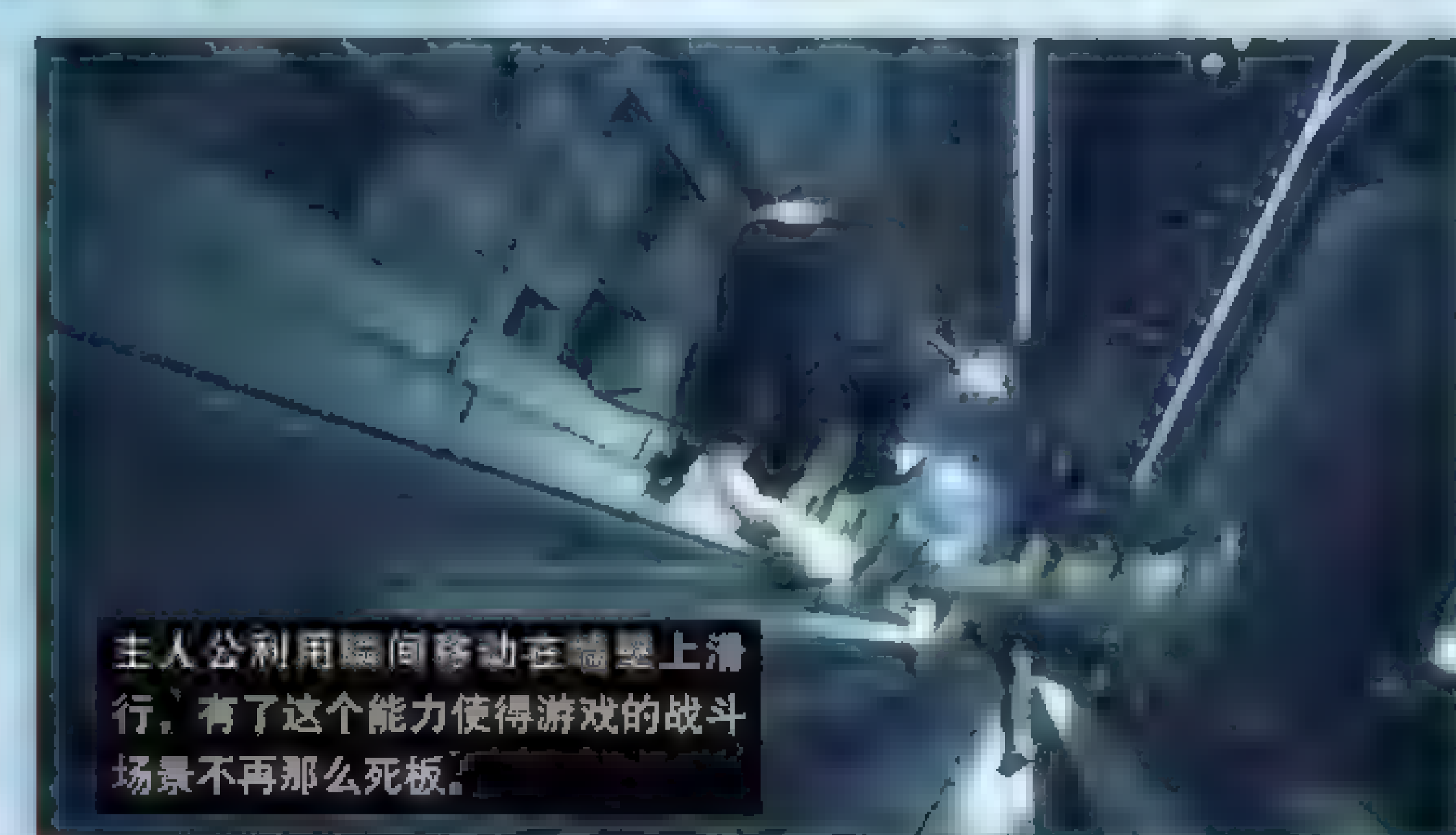


使用不同武器的战斗

这是双手各持一把武器向铠甲士兵进攻时的场景，主人公右手持长枪将敌人打倒，而左手的手枪也扣动了板机，整个动作一气呵成体现了主人公那惊异的身体能力。而其他的武器就如同主人公的守护者一般漂浮在他的身后，让整个画面充满了一种带有一丝诡异气氛的美感。

光的指尖旋律





主人公利用瞬间移动在墙壁上滑行，有了这个能力使得游戏的战斗场景不再那么死板。

连结手指与剑的光



从主人公的指尖发出了青白色的光，在主人公展开武器的时候就会出现这样的情况，看来这是主人公能够随意操纵多把武器的玄机之所在。



制作人野村哲也访谈



武器与特殊能力的用法

——看来可以用所有的武器啊，真的会这样么？

野村：具体的内容现在还不能说，但正如公布的那样每个武器都有自己独特的攻击方式，还能当作盾来使用，是一个玩家想到什么，使用方法就会改变的系统。

——固定住敌人的手腕然后进行射击，这样的动作在实际游戏中能做到么？

野村：现在还只是一个想法，并不是只是用武器单纯地进攻防守，还要能阻止敌人进攻的一些其他要素会在游戏里出现，比如武器突然出现进行攻击以及放陷阱之类的。

——一开始就会拥有全部武器吗？

野村：这毕竟是RPG，所以是有个顺序的。（笑）武器还有成长以及自行组合的系统，所以序盘所得到的武器不会出现后期不能用的情况，也许在后期一开始很弱的武器因为成长和组合会变成很强力的武器。

——在最新公布的影像中有个镜头是立在地上的剑突然变成主人公，是否是更换了武器主人公就会使用瞬间移动的能力了？

野村：很可惜不是这样，而且瞬间移动也不是没有限制的，是基于某种逻辑而存在的。

——战斗部分的表现呢？

野村：使用纵轴的战斗，在广阔的空间战斗，这些内容都会在游戏中出现，而以前的游戏中无法表现从远处来的敌人的攻击动作这些细节在本作中也会有细致的表现，而这一切不过是即时战斗过程中的一部分而已，总之我们会利用次世代主机超强的机能来表现更多的内容。

火焰之纹章 晓之女神	Nintendo Intelligent Systems	S·RPG
Wii		

ファイアーエムブレム FIRE EMBLEM 暁の女神

高战略性的战斗、厚重的故事情节、华丽的人设、俊男美女，一提到《火焰之纹章》(以下简称《FE》)很多玩家自然而然就会想到这些。而一旦击倒就不能复活(一般情况，不包括某些作品的特殊设定)，武器的耐久度设定也让玩家又爱又恨。本作是续2005年的《火焰之纹章 苍炎之轨迹》(以下简称《苍炎》)的后续作品，故事发生在前作的3年后，在融入了新的系统后登录次世代主机Wii。不过在此笔者很想说一句：离发售都不久了才来公布新情报，老任你太不厚道啦！ 文 邪魔天使 美编 菲菲

STORY

距离震撼特利乌斯大陆的
德因王国与克利米亚王国的战乱已经过去了3年
克利米亚获胜，先王的遗孤艾琳西娅公主成为女王
担任起复兴王国的重任
另一方面，败北的德因现在已归为
宗主国贝格尼奥帝国的统治下
但是，旧德因王国的人
被帝国的驻军所压迫处于水生火热之中
每天都在绝望中迎来新的一天

为了脱离现在的境地
王都内瓦萨的数名年轻人站了起来
哪怕是多拯救一个德因子民的性命
这个饱含着巨大勇气的行动
终于让整个大陆开始动摇……

前作世界观简介

混乱的特利乌斯大陆

在特利乌斯大陆上存在着七个国家，它们分别是有贝奥克(人类)所统治的贝格尼奥帝国、德因王国、克利米亚王国，以及由拉格兹(兽人)所统治的加利亚王国、菲尼基斯王国、基尔瓦斯王国、哥尔多亚王国。人类一直与兽人有摩擦，但克利米亚王国却与兽人统治的王国有着友好的往来。

贤王统治的文治国家

克利米亚王国

在由贝奥克统治的国家当中惟一一个对拉格兹表示友好的国家，克利米亚王国也是特利乌斯大陆最繁荣的国家，在贤王拉蒙的统治下人们过着安定和平的生活，但之后被德因王国灭国。

充满谜团的龙之国

哥尔多亚王国

被称为幻之龙族所居住的国度，与贝格尼奥帝国有着同样悠久的历史，但整个国家处于封闭状态，不与外界交流。对于人类和兽人族的战争，哥尔多亚王国采取中立的态度，尽量不予以任何干涉。

狮子王统治的兽牙族王国

加利亚王国

拉格兹中兽牙族所统治的国家，现任国王是狮子王凯内吉斯，与克利米亚有着友好的往来。在克利米亚受到德因王国的袭击后，加利亚王国派出了援兵前往支援。

显露不稳动向的军事国家

德因王国

位于特利乌斯大陆的东北方，是个有着根深蒂固的反拉格兹思想的军事强国，在阿修纳德即位后采取了极端军事政策，但最后阿修纳德被艾克打倒。

大陆最大的宗教国家

贝格尼奥帝国

位于特利乌斯大陆东南方的宗教国家，其势力也是在全大陆最大的，显然皇帝裟那岐是一名有着"神使"之名的少女。

古雷尔佣兵团

前作主人公艾克所在的佣兵团，父亲死后艾克接替其位置成为团长，艾克由于遇到了逃亡的克利米亚公主艾琳西娅，命运发生了重大改变，也是他结束了德因王国的暴政。

两大种族

整个特利乌斯大陆上共居住着两大种族，拥有接近神的形态的种族——贝奥克，以及能够变化为兽的种族——拉格兹。按照通俗的说法，贝奥克为人族，拉格兹为兽人族，两个种族拥有不同的势力和文化。

与第一部故事紧密相连的晓之团

《晓之女神》的故事发生在NGC的《苍炎》之后的[illegible]年，在第一部中，反抗贝格尼奥帝国压迫的年轻人[illegible]晓之团[illegible]展开了激烈的战斗，而在本作中[illegible]前作中熟悉的面孔，不过毕竟[illegible]年，那些当年的少年少女们现在应该[illegible]的青年，[illegible]年龄的增长也带来了心智的[illegible]，相信本作的年龄层会比前作要高。



为了保护米卡娅而战的弟弟

萨扎

晓之团的一员，身手敏捷，擅长短剑攻击与偷盗，米卡娅的弟弟。虽然他与米卡娅并没有血缘关系，但却比任何人都关心米卡娅。





操纵光的魔法师

米卡娅



操纵光之魔法的少女，她的一头靓丽的银发是其最引人注意的地方。作为晓之团的一员，她尽力帮助那些被暴政所压迫的人们。以前以占卜为生，生活环境也很恶劣。



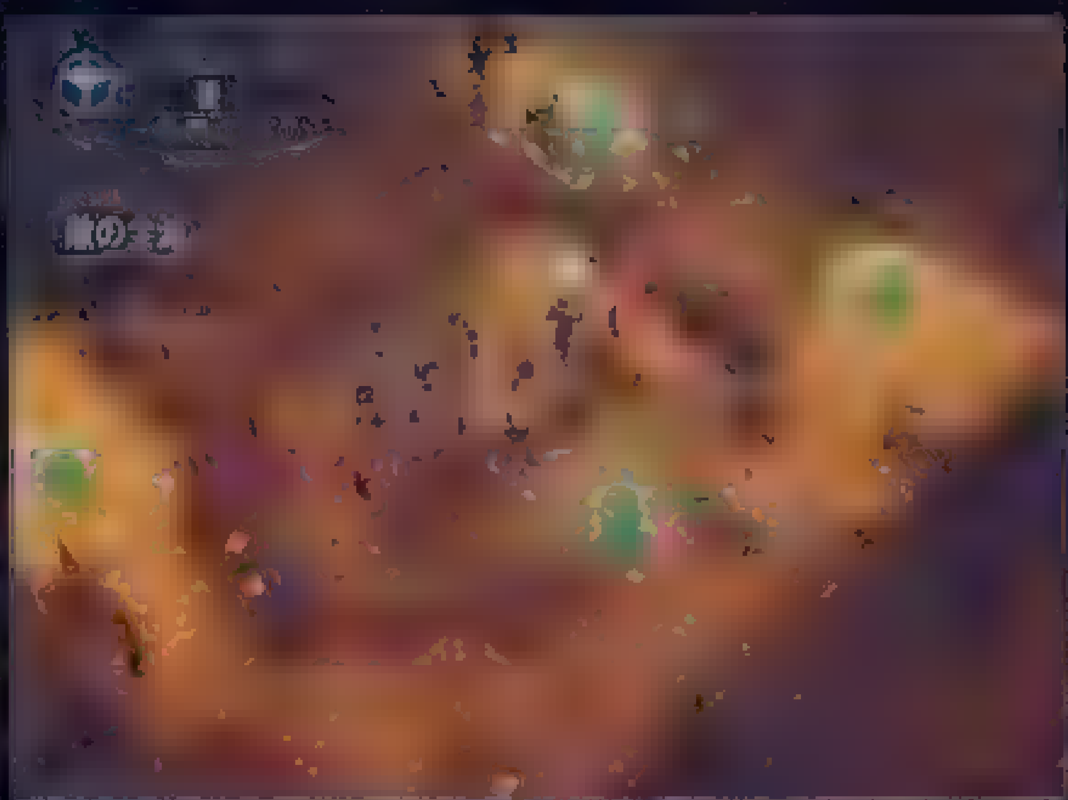
&3DM-SMV

www.plumbook.cn

©2007 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

武器、魔法的相互克制 地形的高低差，高战术性的战斗

《FE》是一款非常传统的S·RPG，而它作为元祖S·RPG至今仍然保持着许多传统的东西。本作依旧采用敌我双方各自行动的回合制战斗，而武器、魔法的相克也仍然存在。在《FE》的世界里都是三种武器和魔法相克，所以有一个专有词汇叫"3すくみ"，利用相克系统可以对敌人造成最大伤害，减少我方伤害。另外，本作还引入了地形高低差的概念，这让本作的战略性进一步提高。

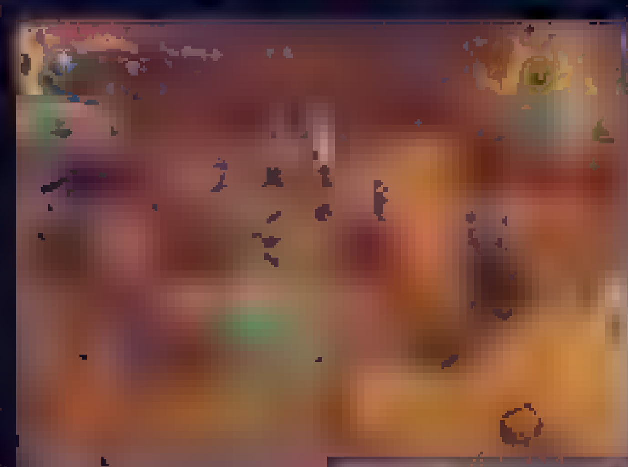


地形的高低差

◀▼在《苍炎》里也存在着地形高低差，但其效果只是影响在移动以及攻击范围等方面，而在本作中这一系统将进一步强化，对战略有着更深远的影响。虽然现在没有公布，但按常理在弓箭系方面应该有所改变。



▶可以360度回转观看战场的各个角落，不过选择最适合的角度进行战斗应该是更重要的吧。



三种攻击手段的相克

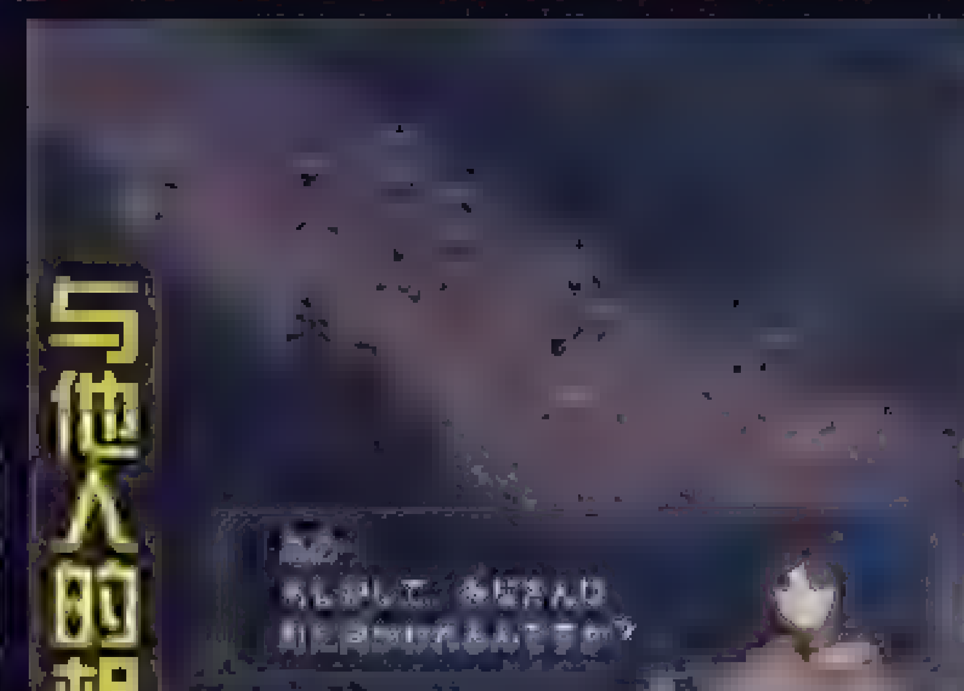


▲武器、魔法相克的规则对战斗有时有利有时不利，掌握各种战斗技能是取得胜利的关键。

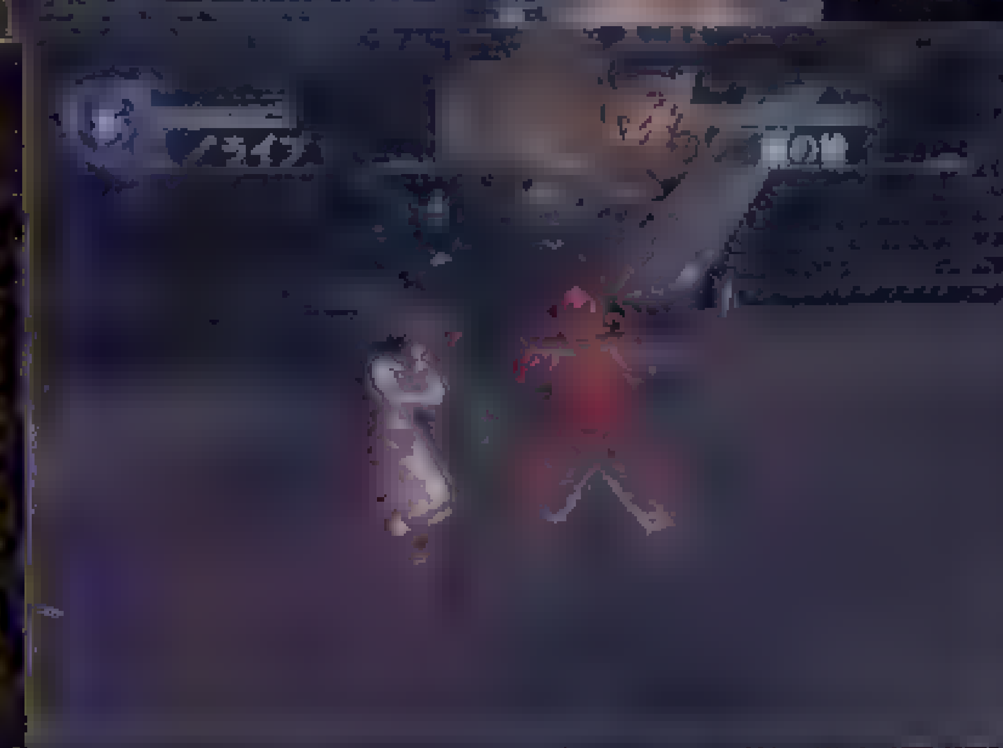


兽牙族、鸟翼族等魅力角色悉数登场

与他人的相遇就会变成力量



◀随着故事的发展，我们会遇到各个种族的同伴，不知道本作中龙鳞族的情节多不多



本作的舞台特利乌斯大陆是一个种族混杂的大陆，这里除了人类以外还有兽牙族、鸟翼族、龙鳞族等其他种族。在前作中，我方就有这些种族的同伴，他们通过"化身"的特殊能力变身为兽、鸟进行战斗。当然，本作中这些种族也会悉数登场，并且增加了在人形态下能够攻击的便利系统，这样一来他们的实用性也大大得到了提升。



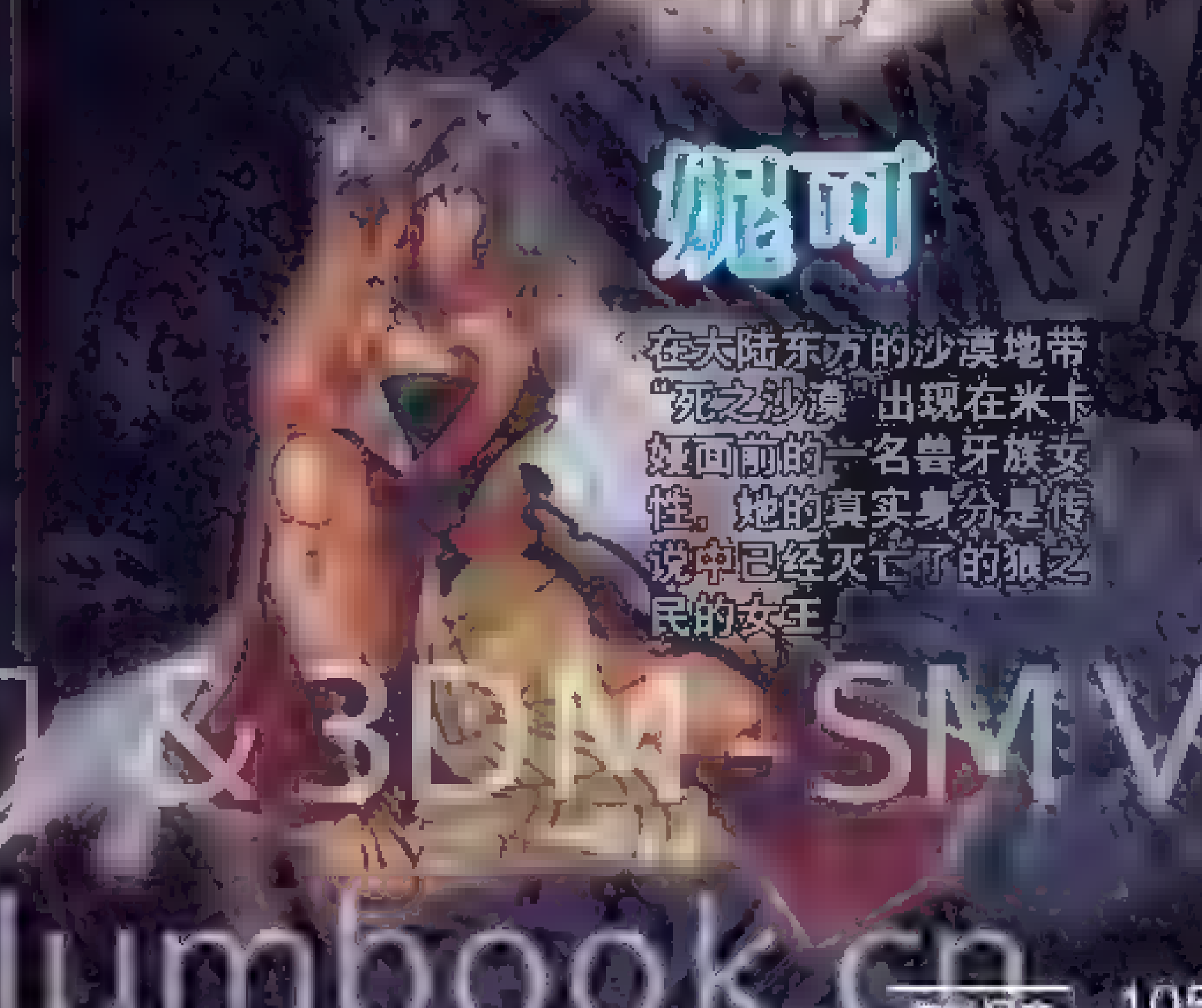


拉斐尔

被帝国灭亡的鹭之国赛利诺斯的王子，能够咏唱拥有不可思议力量的咒歌。

妮可

在大陆东方的沙漠地带"死之沙漠"出现在米卡娅面前的一名兽牙族女性。她的真实身分是传说中已经灭亡了的狼之民的女王。

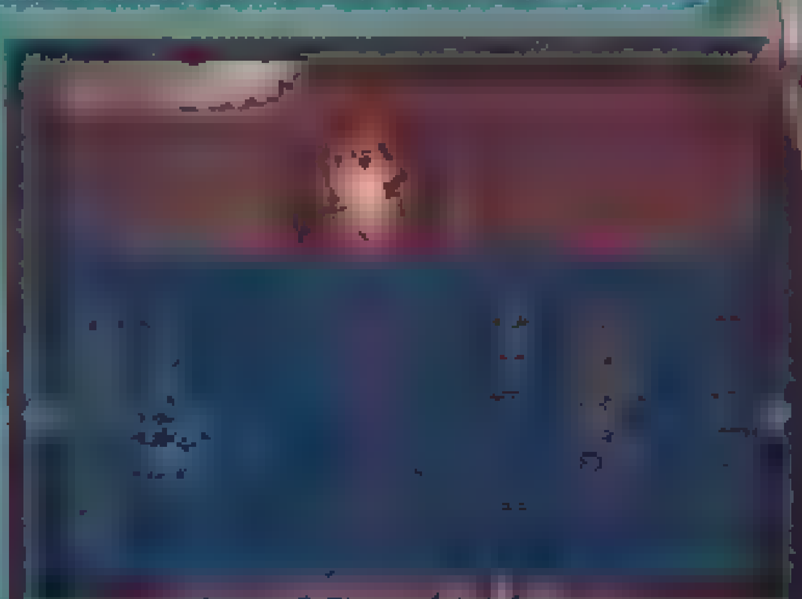


蕴藏着未知力量的剑士

艾迪

晓之团的年轻剑士，性格冲动不考虑后果，是个天真可爱让人无法讨厌的角色，总是给好友莱昂纳多添麻烦。







喜爱照顾别人的艾迪的同伴

莱昂纳多

晓之团的一员，做事认真负责，每天都会教训艾迪的冲动。擅长使用弓箭，经过刻苦的修行能够以丰富的经验冷静对待任何危机。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新作短波

FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

主持人语

合刊之后我们将迎来春节，春节之后的游戏市场想必又是另一番景象了。相信2007年必定充满了硝烟，主机大战会越来越激烈，而幸福的自然是各位玩家，因为可以玩到更多的游戏。当然，痛苦的也是玩家，因为大家都要为手中为数不多的Money所困扰。

新年伊始我们就会玩到许多好游戏，PSP上的《怪物猎人携带版 2nd》，Wii上的《火焰之纹章 晓之女神》，PS3上的《高达无双》，如果算上年三十之前的PSP版《宿命传说2》，可以说这两个月一直沉浸在一片游戏的海洋之中。不过2007年也是扑朔迷离的一年，传统游戏在这一年能够发展到一个怎样的地步还是个未知数，随着各种带有新奇玩法的游戏出现，传统游戏是否可以保持一个良好的势头还不得而知。呵呵，2007年，真是越来越有趣了。

名侦探柯南 追忆的幻想

事情的真相只有一个



■目前官方网站对游戏的内容公开得并不多。

Wii A/G ■名侦探…… ■日版 ■NBG… ■预定2007年春季

喜欢动漫的玩家一定都不会对“工藤新一”这个名字感到陌生，这个拥有不凡头脑的高中生现在又即将在全新的Wii平台上展开另一个新的冒险。这次的故事发生在一个名为米拉波利斯(ミラポリス)的人工岛上，由于这里拥有游乐场、旅馆等设施一应俱全的休闲设施，所以政府决定将这里开辟为全新的旅游胜地。某天，在侦探界拥有不小名气的“毛利小五郎”接到了人工岛开幕典礼的邀请函，而为了不错过这次难得的渡假机会，小兰、柯南以及“少年侦探团”的成员最终说服了“毛利小五郎”和其一同前往。就在华丽的开幕典礼落下帷幕之时，我们的故事才正式开始……

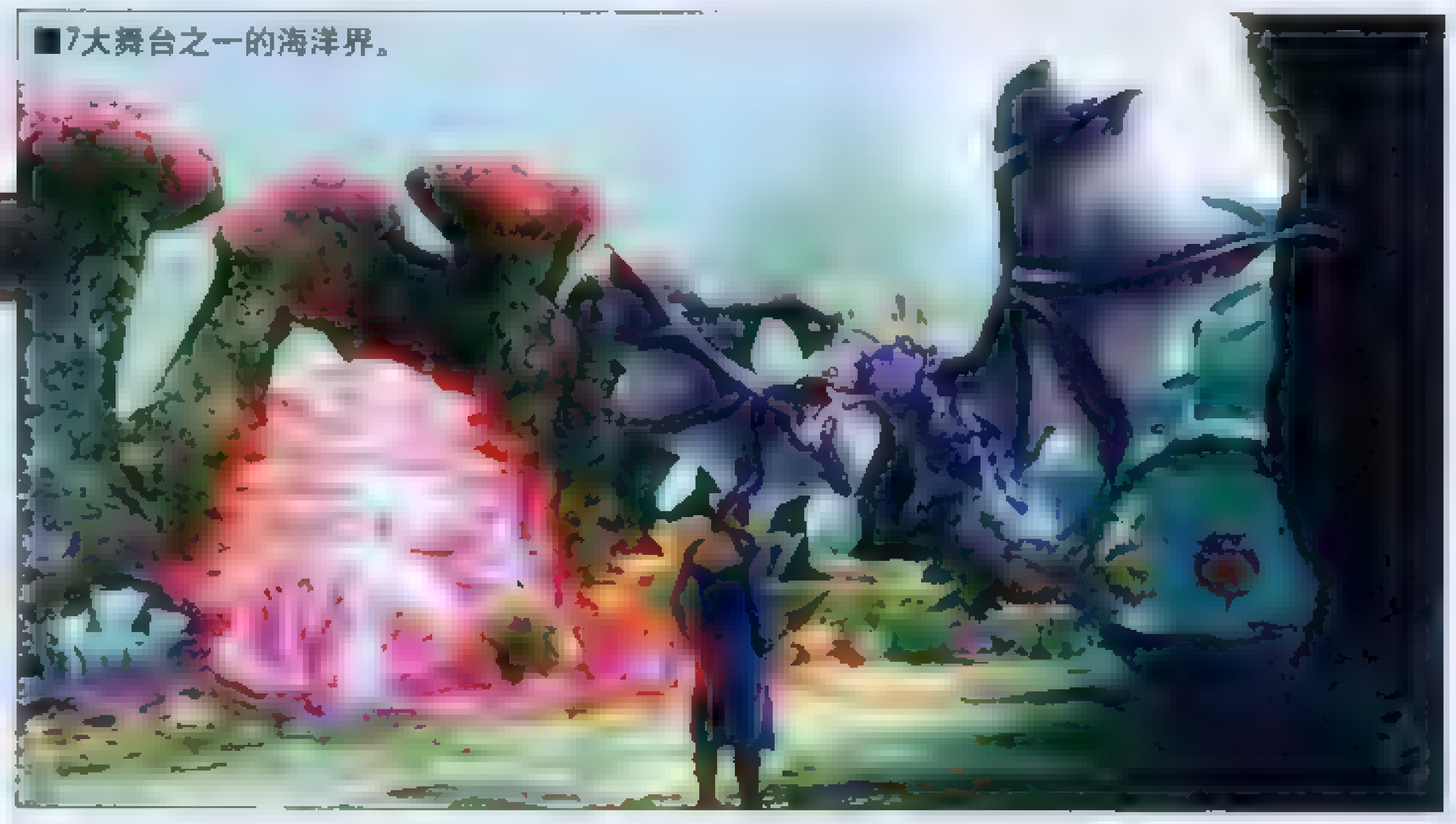

▲柯南又想找借口到处溜达了？是为了收集线索吗？


▲歌剧院的观众席上隐藏着什么秘密呢？

游戏中收集证据的部分自然也利用到了Wii独特的体感操作，并且在庞大的3D场景中进行探索也对玩家细致的观察力提出了新的挑战。从目前公布的画面上看，画面右下方会显示一个环形的工具栏，能量槽的含义和上方柯南头像的图标的作用还不太明了，似乎游戏的难度还不低。［文：晴天］

怪物王国：未知领域

次世代非同寻常的奇幻传说！


■7大舞台之一的海洋界。

本作是由原Capcom制作人冈本吉起所设立的Game Republic开发的一款动作冒险游戏。游戏的世界观充满了奇幻色彩，虽然是以现代世界为背景，但故事却发生在一个诡异而华丽的异世界中，再加上新奇的玩法，让玩家充满了期待。

生存或消亡的意义是？

死是什么？生又为何？玩家将要亲自在一个个死与生相交的岛屿上解决这个古老而又神秘的问题。报社记者基茨(Keats)被一个神秘的电话吸引到一个叫雷姆利克的小乡村，在这里他遇上了大学生艾琳(Ellen)，于是两个不同身分的人必须靠自身的能力，穿越7个风格迥异的世界寻找答案！

通过战斗锻炼自己！

《怪物王国：未知领域》与其他动作RPG没什么太大区别，仍然是第三人称的视角、屏幕左上角的HP和MP槽以及游戏开始时主角有限的能力。但实际上本作有着一个很吸引人的玩法：通过击败敌人可以获得召唤怪物们的能力。游戏中每只怪物都有特定的能力，一旦玩家拥有了这种能力，在需要的时候它就能发挥作用。而本作登场的各种妖精恶魔不仅数量众多，其动作的多样性也是相当丰富的。作为主角之一的基茨在故事开篇时就要设法获得两种怪物的的能力。一个是元素岩石怪，通过在主角面前召唤出一个石拳，主角能获得防御攻击的能力；另一个是持棒的小哥布林，能使用快速的残像攻击连续对敌人造成伤害。至于召唤怪物的方法，则只需要按相对应的按键就可轻松地进行召唤。


■游戏中也不乏这样的场景


▲华丽的光影，抽取灵魂时的基茨。


▲从现在的情报来看，女主角似乎并不会参加战斗。

特殊的战斗方式！

获取怪物的能力的方法也是本作的设定，对怪物造成一定伤害之后，在怪物变得虚弱的同时，它身上会出现淡紫色的灵魂，这时抽取它的灵魂就可获得它的能力。及时地按下R1键就开始进行灵魂的抽取，主角手上会释放出几条吸取怪物灵魂的紫色光带，而这时玩家所要做的，就是通过PS3手柄的六轴感应，按照屏幕上所提示的方向作出左右倾斜以及拖拽的动作，最后以迅速上抬一下手柄的动作成功将怪物的灵魂抽取出来。

［文：阳光育成计划成员 小草］


▲有的怪物虽然是在防御，但它对主角一样能造成威胁

PS3 A·AVG ■Monster Kingdom: Unknown Realms ■美版 ■SCE 预定2007年春

FIRST LOOK

www.pinbook.cn

转转小公主 闪耀玩偶·冰晶天使

舞蹈在冰上的芭蕾皇后


▲玩家的目的就是完成各种比赛培养选手成为世界巨星。

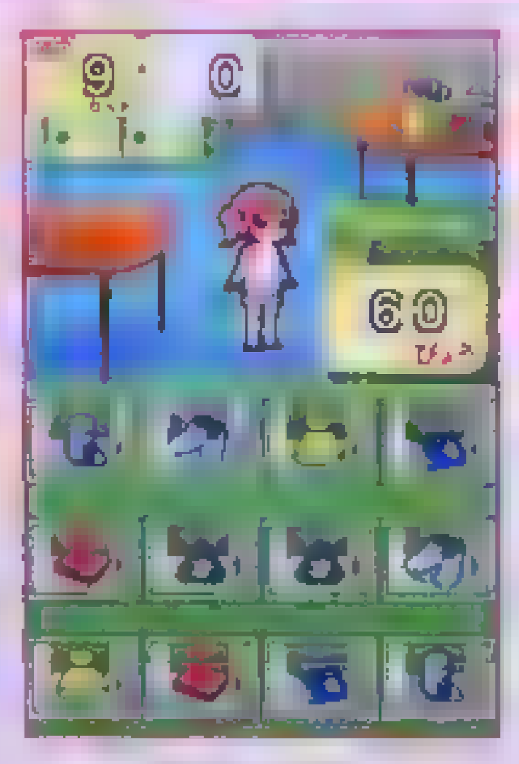
这是一款让广大花样滑冰爱好者得以实现梦想的游戏。由Spike公司制作的《转转小公主 闪耀玩偶·冰晶天使》将为玩家展现花样滑冰的魅力。

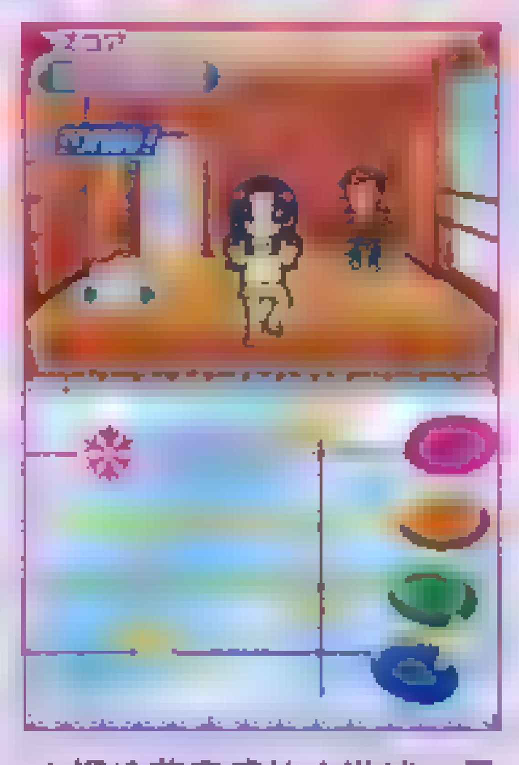
游戏最初需要从3名候选人中选择一位未来的花样滑冰巨星进行培养，通过NDS的触摸屏设计，玩家要帮助这位未来的巨星进行跳跃、旋转、螺形线滑法等专业技术的训练，从最简单的花样滑冰技能一直到高难度的三周户茨跳跃等动作。然后再根据这些技能组合出一套完美的花样滑冰动作进行比赛。为此，游戏还特地准备了丰富的音乐曲目供玩家挑选。当玩家准备好一切后，就可进行国际级的比赛。在比赛中玩家如果能利用NDS的触摸屏熟练地完成各种组合动作，就会获得各位评委的高级评价。

另外，为了更好地体现出女子花样滑冰的魅力，游戏还专门为玩家提供了各种服装、发型和装饰品等，力求让玩家的外型与音乐所要表达的内容进行完美结合。 [文：雨滴]

NDS ACT ■日版 ■Spike ■预定2007年3月15日


▲玩家需要根据提示在下方的触摸屏画出相应内容。

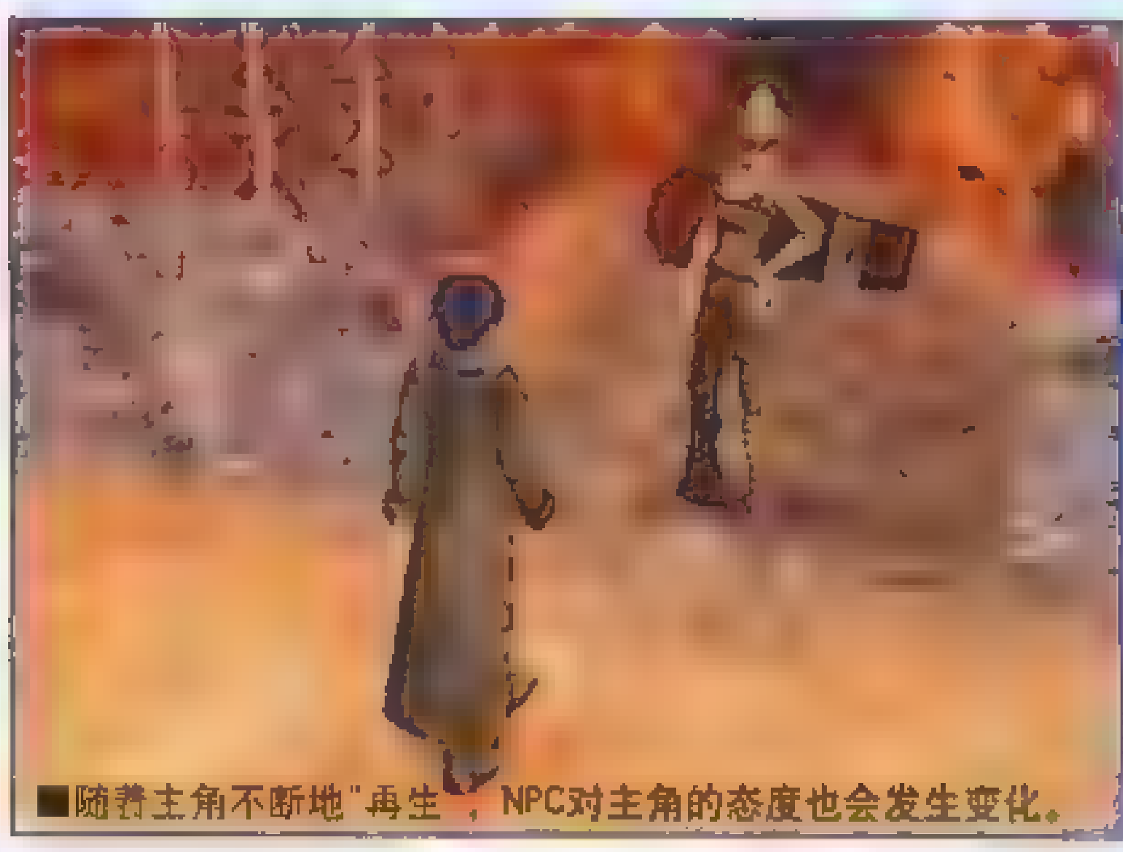

▲系统还为大家准备了丰富的表演服装。


▲锻炼节奏感的小游戏，需要大家抓准时机。

巴洛克

拯救世界还是救赎自己

PS2 A·RPG ■日版 ■Sting ■预定2007年内


■随着主角不断地"再生"，NPC对主角的态度也会发生变化。

各位玩家在看到本作的标题时肯定都会以为这是一款充满艺术气息的作品，但当你真正了解到游戏中超过现实的剧情和诡异的气氛后，或许这并不是艺术所带给我们的享受，而是来自内心深处的另一种恐惧。巴洛克原本的含义为"有瑕疵的珍珠"，在本作中却被引申为了"扭曲的妄想"，甚至这个由妄想所创造的世界还存在于每个人的心中……

游戏中玩家所扮演的是一位失去记忆的年轻男子，当他从沉睡中苏醒时，为了消除自己心中强烈的负罪感，他在上级天使的指引下进入了一座名为"神经塔"的神秘建筑，因为在其中他就能够解开整个世界陷入混沌的原因，正如上级天使给他所承诺的一样："将世界恢复到本来的面貌，你就可以洗清自己的罪孽。"

在探索"神经塔"的过程中，玩家可以利用其中的道具来不断强化自己，游戏的操作也十分简单，即使是不擅长动作游戏的玩家也能轻松地应对战斗，因为游戏所强调的是利用各种地形和武器来有效地打击敌人，而并非只凭自己的匹夫之勇与敌人展开殊死搏斗。每次进入"神经塔"其中的地形和分布的道具都会随机发生变化，这也是目前众多同类型游戏增加耐玩度的主要方式，当然如果不幸在迷宫中死亡并不会直接GAME OVER，"再生"系统的出现也预示着主人公在不断地经历轮回，不知道自己的等级是否也会回归到原点呢？ [文：晴天]




▲上级天使似乎一开始就知道主人公的身分，他会将玩家引导向何方呢？


▲这是一款复刻作品，但游戏的素质看起来十分不错。

词汇益智游戏 文字大辞典DS

寓教于乐的最佳典范！

"《词汇益智游戏 文字大辞典》系列"曾经在PS2、PSP、GBA等平台上都推出过相关的作品，游戏的主要玩法就是按照提示以日文假名拼出各式各样的词汇，类似我们平时在报纸或杂志上经常看到的填字游戏。本作将会对应NDS的触控笔特殊的操作增加新的模式，除此之外还会增加与GBA版《词汇益智游戏 文字大辞典Advance》联动的模式。


▲在限定的时间内按照要求完成解谜不是一件容易的事。

作为一款文字型益智类游戏，本作共收录了常用的词语中近8万以上的词汇量，相当于两本字典。其中词语检索模式更是可以方便地进行查询到游戏中收录的所有词汇，游戏过程中出现过的所有词汇也都会自动在"已完成辞典"中进行随时的更新，对于学习日语的玩家将会有很大的帮助。出色的音乐以及清新简洁的画面也为游戏增色不少，本作中还收录正在热播中的《凉宫春日的忧郁》中的插入曲。

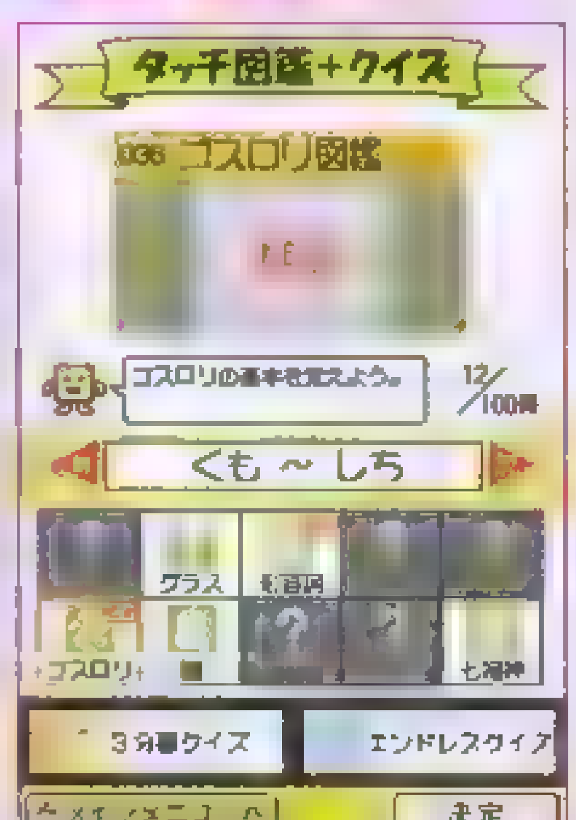

▲与GBA版联动后能够获得大量的谜题与常用词汇。

与GBA版的联动模式

把GBA版《词汇益智游戏 文字大辞典Advance》的卡带插入NDS中再启动本游戏，就可以在游戏中获得GBA中多达120关以上的关卡，并能够使用触控笔操作完成这些谜题，游戏中收录的词汇也将从8万个增加到10万个左右。

原创模式触摸解谜图鉴

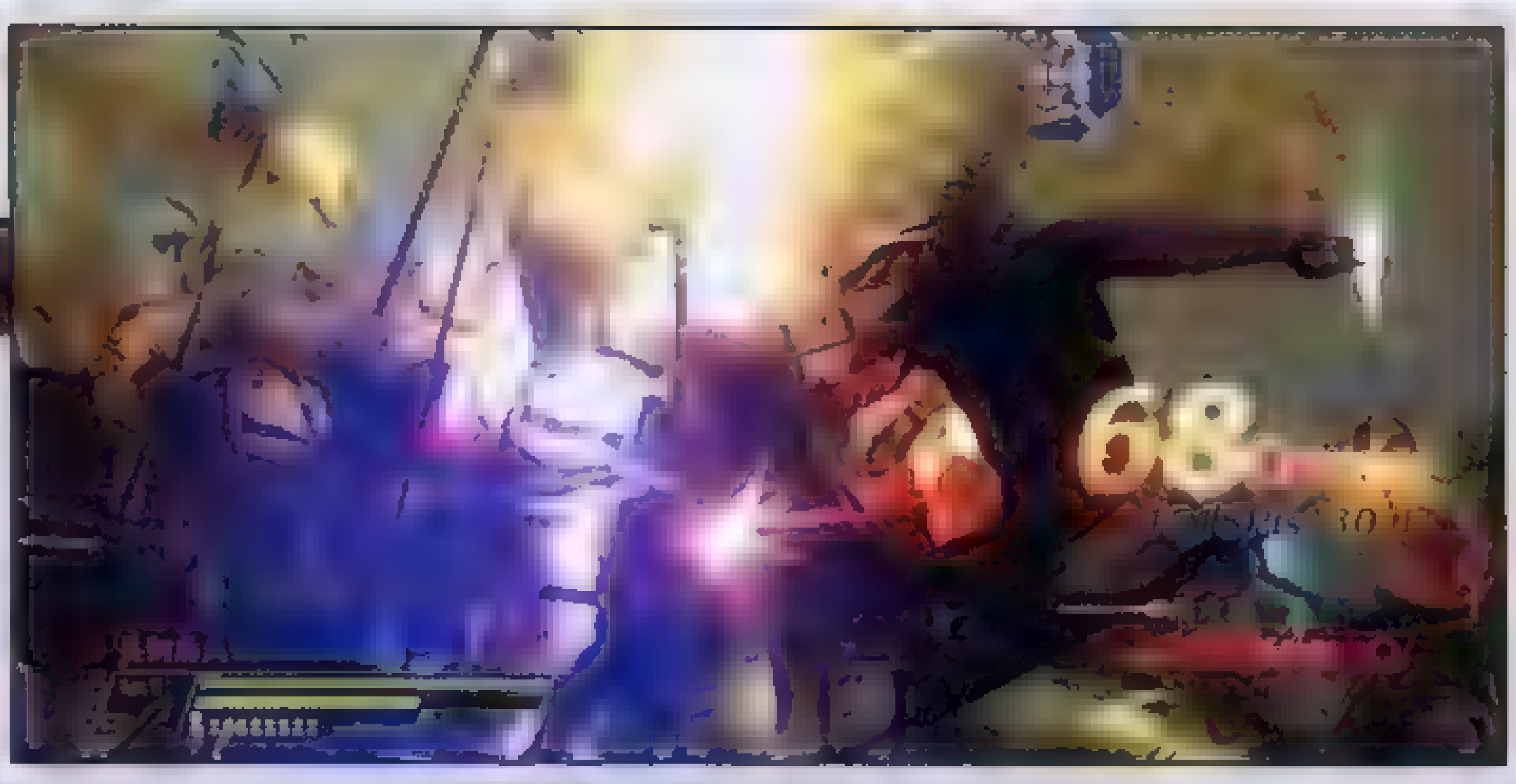
通过个人解谜模式得到的"触摸图鉴"，在此模式下可以自由欣赏，玩家可以通过触摸笔选择任意图鉴中的图形得到相关的信息，并且能够以触摸图鉴的方式进行解谜游戏。游戏中可以获得"鱼类图鉴"、"欧洲图鉴"等100余种图鉴，让你体验到猜谜的乐趣。


▲图鉴中还收录了萝莉塔图鉴等。 [文：火云]

NDS PUZ ■日版 ■预定2007年

剑刃风暴 百年战争

更注重史实的百年战争!


▲连击数越高，获得的分越高，不过具体效果不明。

由ω-Force制作的动作策略游戏《剑刃风暴 百年战争》又有新情报了。本作以14、15世纪的英法百年战争为题材，玩法与"《决战》系列"颇为类似，游戏中玩家将扮演一名佣兵队长，指挥各式各样的部队与敌方进行决战。现在游戏公布了详细的作战系统。本作的X360版预定今年春季推出，售价未定。

部队操作

游戏中我方部队的队长头上会显示代表兵种的标志。当玩家接近该部队长的时候，这个标志会闪烁，此时按下×键就可以改为控制这支部队。而玩家可以在任何时候将自己在战斗前雇佣的部队叫出来。

攻击手段

游戏中每支部队都有普通攻击，没有使用条件和持续时间的限制。在普通攻击中，该部队头上的标志会变成橙色。而每个兵种都有数种特殊攻击，玩家可以在战斗前将其设定在不同的按键上。特殊攻击的威力大、持续时间长，但不能连续使用。

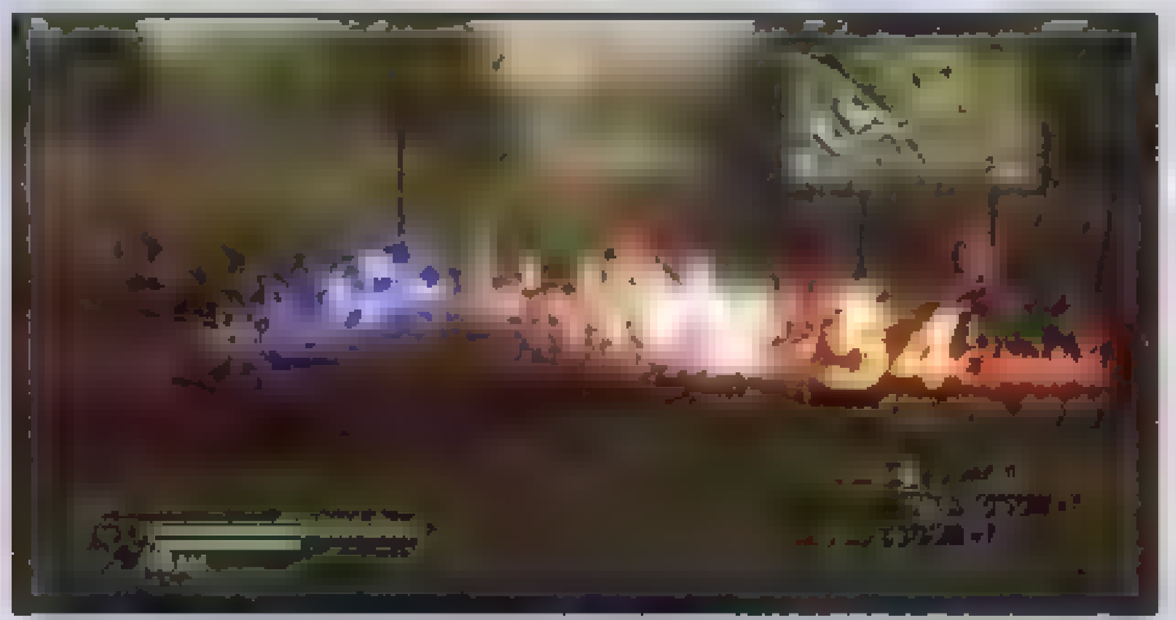
战旗道具

游戏中存在着名为"战旗"的道具，这种道具可以在战场上发挥作用。战旗的种类繁多，有挑衅、回复、加攻等多种效果。在关键时候使用的话，能够起到意想不到的效果。 [文：纱迦]

PS3 SLG ■Bladestorm:The Hundred Years War ■日版 ■Koei 预定2007年3月


▲特技名上的线条表明还有多久才能再次发动该特技。


▲3个键对应着3种不同的特技，看来每个兵种都值得研究。


▲画面左下方的兵种情报，目前还有不少不明的地方。

樱兰高校公关部

让帅哥为你服务吧!


▲动画中的很多情节都会在游戏中重现。

2006年大红大紫的动画《樱兰高校公关部》凭借其美形的人物和恰到好处的幽默吸引了不少观众的眼光，现在这部动画即将推出PS2游戏。游戏版依旧继承了动画中的各种搞笑情节，玩家需要扮演游戏中的女主角藤冈春日，一边与游戏中公关部的6名帅哥搞好关系，一边又要为公关部的业绩而不断奋斗。

游戏一共可以分为三个部分，除了再现动画中发生的各种事件外，玩家还必须努力与前来公关部的客人搞好关系，针对她们的爱好投其所好地采用各种公关手段，最终达成公关部的NO.1。当然啦，最重要的还是与公关部的成员进行交流，触发他们的特殊事件提高好感度。不过游戏中可是有竞争设定的，如果玩家的业绩很高的话，很容易造成其他成员的不满并降低好感，所以在爱情与事业之中，各位玩家可是需要好好调控的哦!


▲公关部成员的好感度可以每天确认一次，根据好感度的高低成员们的表情也会有所区别哦! [文：雨滴]


▲公关部部长须王环会根据成员们的表现定期发布业绩表。

PS2 AVG ■樱兰高校公关部 ■日版 ■Idea factory 预定2007年4月

绝对炙热 无限

从PS2迈向次世代!


▲"永无大陆"系列一直都是Idea factory公司的招牌作品!

Idea factory公司在去年1月推出的PS2游戏《炙热之魂》将移植到X360平台，从人设到游戏本身可以看出，本作依然是以IF所创造的"永无大陆"世界为背景的作品之一，故事讲述的是距7年战争后十几年在永无大陆上发生的故事。作为一款向上级平台移植的作品，本作的画面无疑将比原作更加华丽精美，从4：3变为16：9的游戏画面能够让玩家的视野更宽阔从而观察到战场上更多的战况。本作还将在主线剧情中追加20个小事件，除对话部分收录全部语音外，游戏中还将追加2位"《永无大陆》系列"的超人气角色。游戏还将对应网路对战，届时通过网络玩家还可以在Xbox LIVE上下载新追加的10个支线任务，并且可以在系统设定中改变游戏的难易度。 [文：火云]

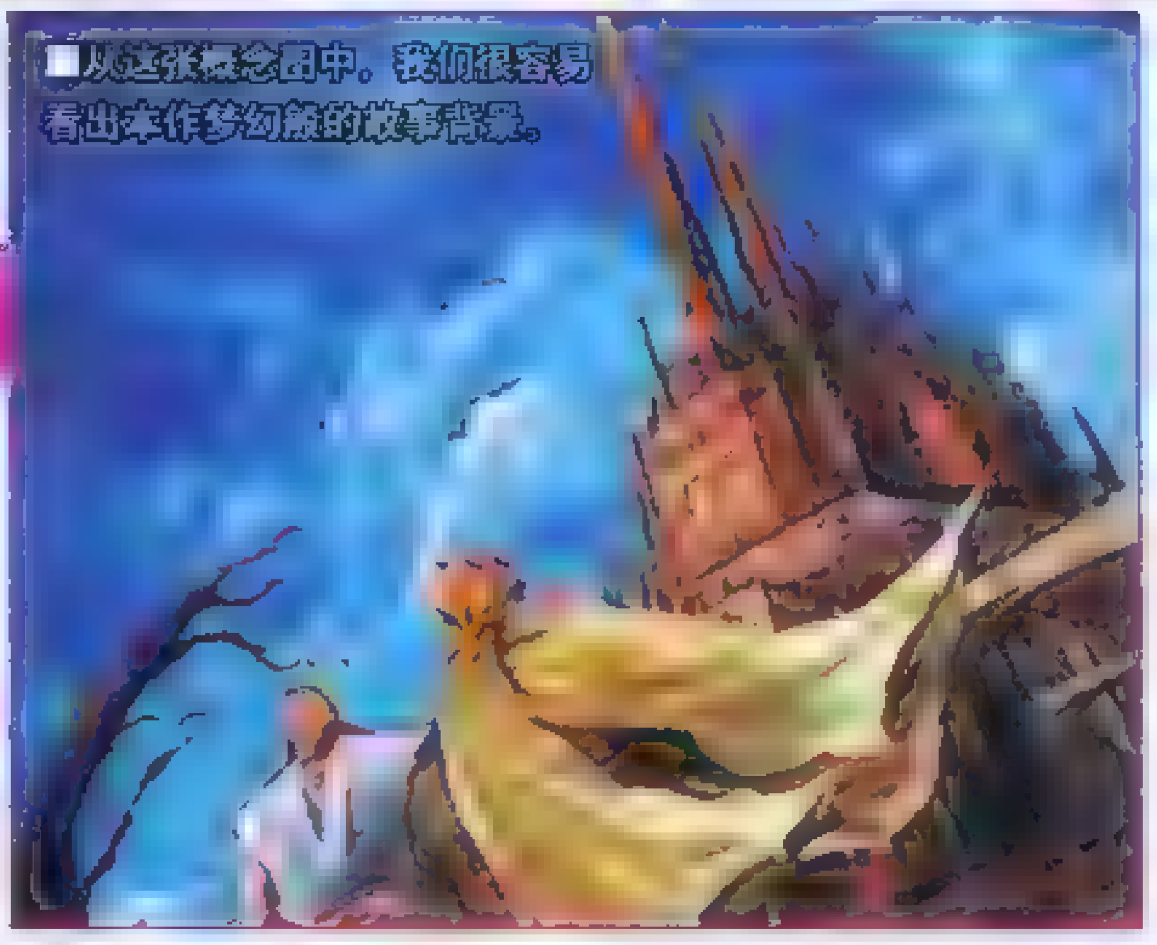
X360


▲更强的机能带来的自然是更华丽的演出效果。


▲可调整游戏难易度对抱怨本作难度过大的玩家是个好消息。

拯救德尔托拉

NDS上的又一人气作品


■从这张概念图中，我们很容易看出本作梦幻般的故事背景。

本作改编自澳大利亚最受欢迎的女作家埃米莉·罗达(Emily Rodda)创作的儿童小说《拯救德尔托拉》，自从2000年由澳大利亚学子图书公司出版以来，本作已经陆续被翻译成了31个国家的语言在全世界范围内发行，目前全世界的累计销量已经突破400万本。并且同名动画也将于今年1月在日本放映，看来这款全方位出击的作品一定会成为NDS软件中的又一匹黑马。


▲在野外遭遇敌人就会展开战斗。


▲对着NDS吹气就能驱散掉落的树叶，新的道路也随之出现，看来游戏中发挥玩家想象力的地方一定不会少。

游戏流程基本上还原了小说中的所有主要情节，即使是没有看过小说的玩家也会在被游戏吸引之后产生阅读小说的想法，以便更深入地了解某些事件中的细节。而游戏的操作方式则完全结合了NDS的触控笔功能，移动、战斗、解谜等常规操作只需轻轻一点即可完成，或许是为了照顾年龄层较低的玩家，游戏的BOSS战中同伴都会提示其弱点所在，这样就不会出现卡关等尴尬情况了。 [文：晴天]

随机应变是关键

游戏最大的特色就是可以在三名主人公间进行切换，并且他们都拥有不同的战斗特性及特技，玩家即使面对大量的敌人也不会感到畏惧。

活用NDS的机能

游戏中的谜题也是丰富多彩，只要是感到奇怪的地方就试试看有没有什么没想到的操作吧。

NDS A·RPG ■日版 ■NBG ■预定2007年春季

新牧场物语 完美无瑕人生

比PSP版更加完美！

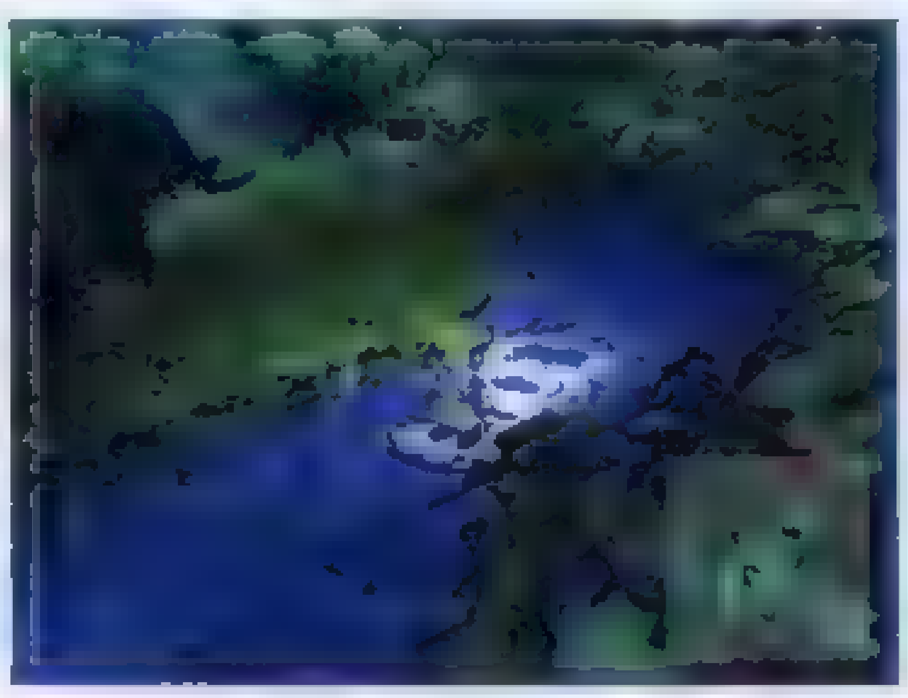

▲本作的机器人可以大大减轻农活的负担。

PS2 SLG ■新牧场物语 PURE INNOCENT LIFE ■日版 ■MMV ■预定2007年春季

2006年4月于PSP上登场的《新牧场物语 无瑕人生》，在经过一番重新包装之后，又要在PS2上登场了！本作是由曾开发过"《DQ》系列"的ArtePlazza制作的，因此在最早公布时吸引了不少目光。游戏中玩家扮演的是一个身为人工生命体的少年，玩家要控制这位一无所知的少年在岛上四处行动，在人与人之间的交流以及与大自然打交道的过程中健康成长。

游戏之所以名为"新牧场物语"，是因为游戏比较强调冒险成分。玩家要在岛上的各个迷宫中进行农耕，以此来解开岛上被封印的土地，从而推动游戏剧情不断发展。PSP版的一大卖点在于美丽的画面，移植到PS2版之后画面还会进一步加强。

和PSP比起来，PS2版追加的新要素可谓很有针对性。首先是增加了大量的事件和剧情，在PSP版中玩家只要按时找博士报道就可以了。对于PSP版缺乏与NPC互动的缺点，本作追加了对话时可以放缩画面的"亲密视角"，从而能够看清NPC的长相。另外还追加了全新的道具リベルタの辞书，玩家可以把自己学到的词汇登录到辞书中，总数超过100句。有了这个道具，想必会更加有助于玩家的成长吧！ [文：纱迦]


▲虽然只能在岛上移动，但是可以冒险的地方还真不少。


▶PS2版的人设与PSP版完全一样，真希望

高达无双

解放被重力束缚的灵魂！

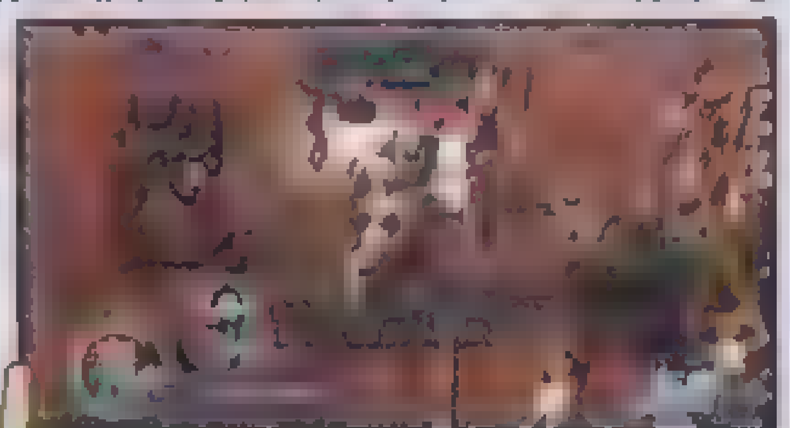
随着发售日的确定，现在厂商又公布了不少振奋人心的消息。首先是之前所猜测的、在游戏中除了炮灰NPC外还能够带领僚机一同作战的消息得到了证实，而G高达、W高达以及倒A高达的公布则令众多FANS下定，决心为PS3攒钱。

MSN-00100 百式

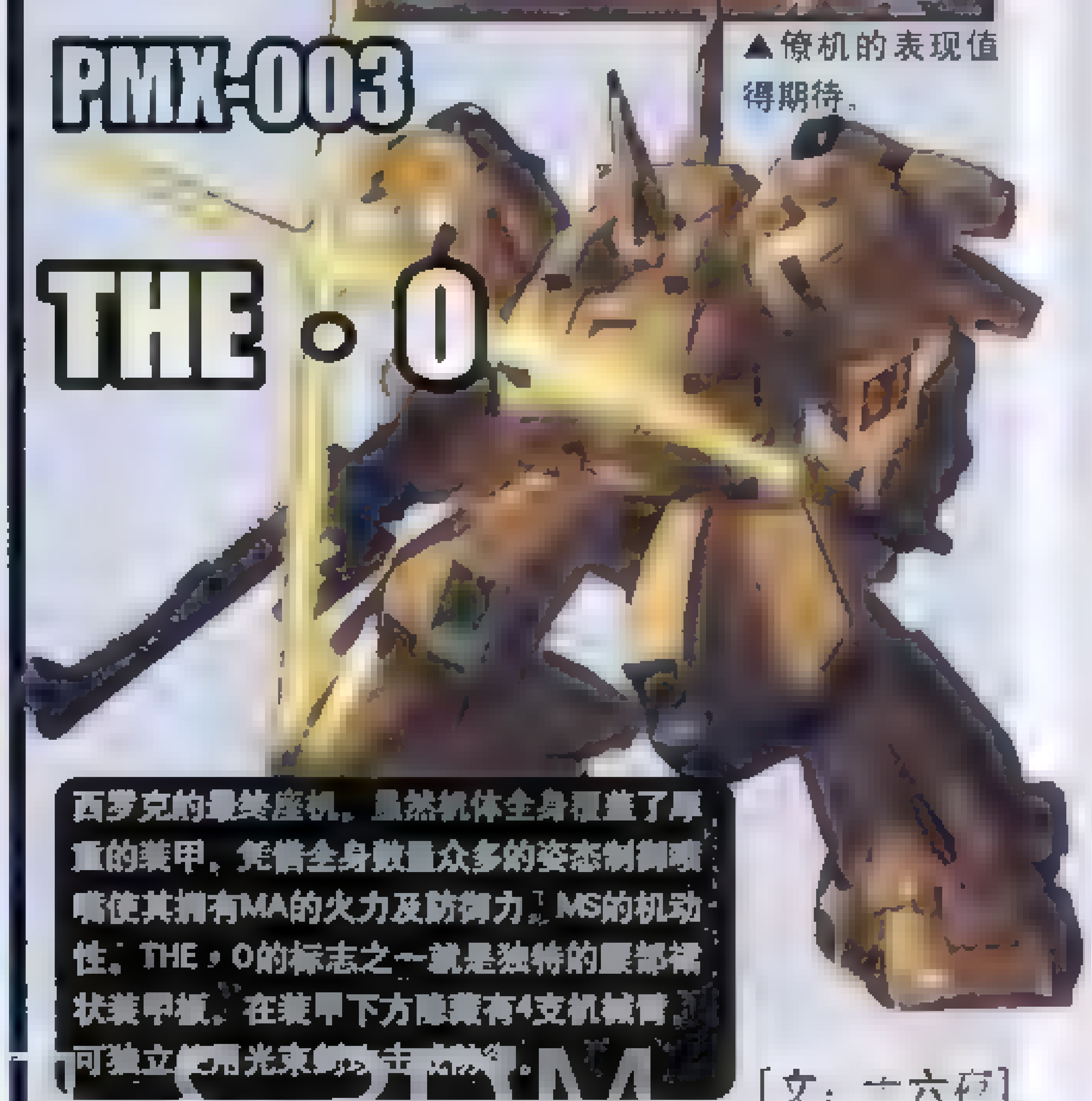

具古"Z计划"的试作MS，金色的装甲是其最醒目的特征。作为开发Z高达的主要参考机型，百式拥有众多突破型设计，也正因如此，使其最终成为一台轻型、高速、敏捷的机体。原作动画中只登场了原型机，但FA百式、百式改等衍生机同样被视作经典。

僚机与玩家并肩作战

"《无双》系列"中玩家能够带护卫兵甚至是武将一同奔赴沙场，而在本作中，取而代之的则是僚机。与原作动画一样，游戏中玩家可以与小队成员协同作战，而根据任务以及战斗风格的不同，玩家可以选择支援系或前锋系僚机。从目前的情报来看，玩家的僚机为吉姆、扎古以及钢加农等初期机，不知随着战斗的继续它们能否被强化？还是说能够更换后续机？另外，如果能够与僚机发动"激·无双乱舞"就真的圆满了。


▲僚机的表现值得期待。

PMX-003 THE·O


西罗克的最终座机，虽然机体全身覆盖了厚重的装甲，凭借全身数量众多的姿态制御喷嘴使其拥有MA的火力及防御力，MS的机动性。THE·O的标志之一就是独特的腰部裙状装甲板，在装甲下方隐藏有4支机械臂，可独立使用光束剑进行攻击。

[文：一六夜]

PS3 ACT ■ガンダム无双 ■日版 ■NGBI/ω-force ■2007年3月1日

www.plumbook.cn



▲游戏封面与一代风格完全相同。

战神II

PS2上最后一枚核弹

2007年3月13日，对于所有热爱动作游戏的PS2玩家来说是一个值得纪念的好日子，因为鸿篇巨制的《战神II》将要在这一天正式发售了！对于许多玩家来说《战神II》是将沉睡多时的PS2唤醒的最好理由，甚至是最后的理由。现在《战神 I 》的Beta测试版已经宣告完工，在发售前让我们看看最后的情报。

与蛮人首领的宿命对决

玩过《战神》的玩家都清楚，在前作剧情动画中奎托斯差点死在这位蛮人首领的巨锤之下。最终，获得神力的奎托斯将蛮人首领的头颅砍下，血淋淋的场面真是触目惊心。但奎托斯与蛮人首领命运纠葛并未因此结束，在《战神 II 》他们两人还会来一场大厮杀。神秘复活了的蛮人首领骑着一匹剽悍的地狱野马挡住了奎托斯去路。作为BOSS登场的蛮人首领同样获得了神力，他的身体不仅变得如巨人一般，他手中的巨锤同样威力惊人。奎托斯在经过一场浴血奋战之后可将蛮人首领打回凡人形态，最终奎托斯将夺过蛮人首领的巨锤留为己用。

强调二周目的战斗

本作的导演是前作的首席动画师科里·巴洛克，他在接受媒体采访时强调：《战神 II 》将在耐玩度上比前作有质的飞跃，在游戏的二周目中玩家不但能继承所有的魔法、武器以及其他收集元素，而且还能获得新的技能和武器等。在游戏中同样有“Treasures”这个模式，随着游戏完成度的不断提高，许多隐藏要素将在这个模式中被一一打开。与2006年E3上游戏试玩版比起来，《战神 II 》在许多方面作出了调整，游戏的手感比前作有一定提高，游戏的感觉会比前作更加出色。


▲先杀马，再杀人，最后抢夺武器。




▲越巨大，越震撼，3月13日彻夜体验吧。

史诗般的BOSS战

BOSS战一直是《战神》最值得炫耀的地方。许多玩家都抱怨前作的BOSS战太少，所以《战神 II 》将加大BOSS战的比重。《战神 II 》的BOSS战将带给玩家更震撼的演出效果，大量QTE按键设定将呈现出游戏史上最华丽、最富有张力的画面，大量场景将在战斗中破坏殆尽，夸张的画面表现已经达到了P S 2 极限机能。在BOSS战中玩家需要不断摸索BOSS的弱点，奎托斯经常需要爬到BOSS身上进行惊心动魄的砍杀，这是一场旷日持久的战斗。［文：ACE飞行员］

PS2 ■God of War II
ACT ■美版 ■SCEA
预定2007年3月13日

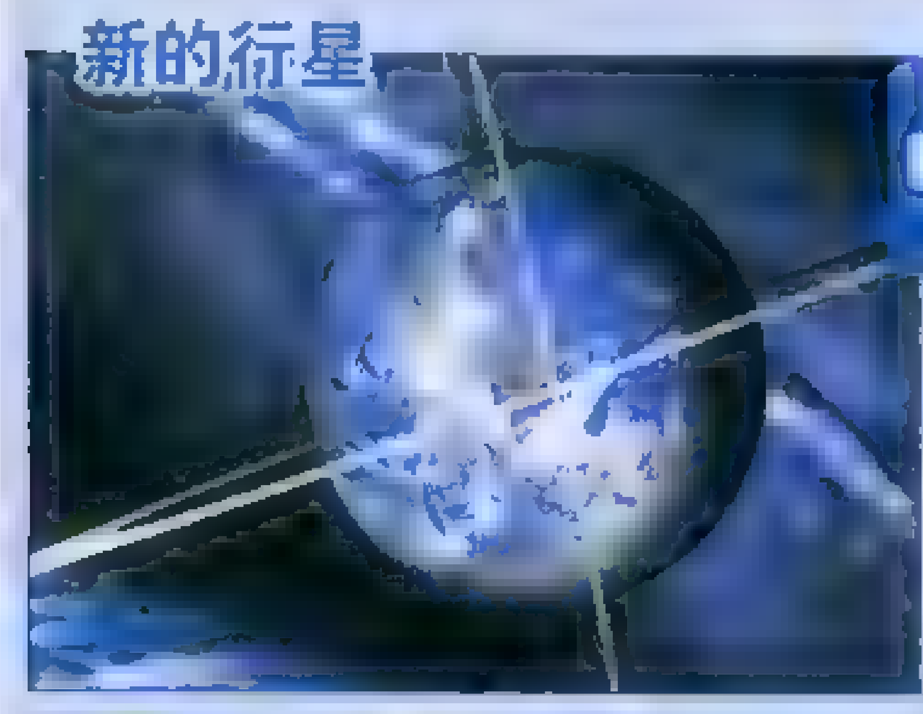
银河游侠 导演剪辑版

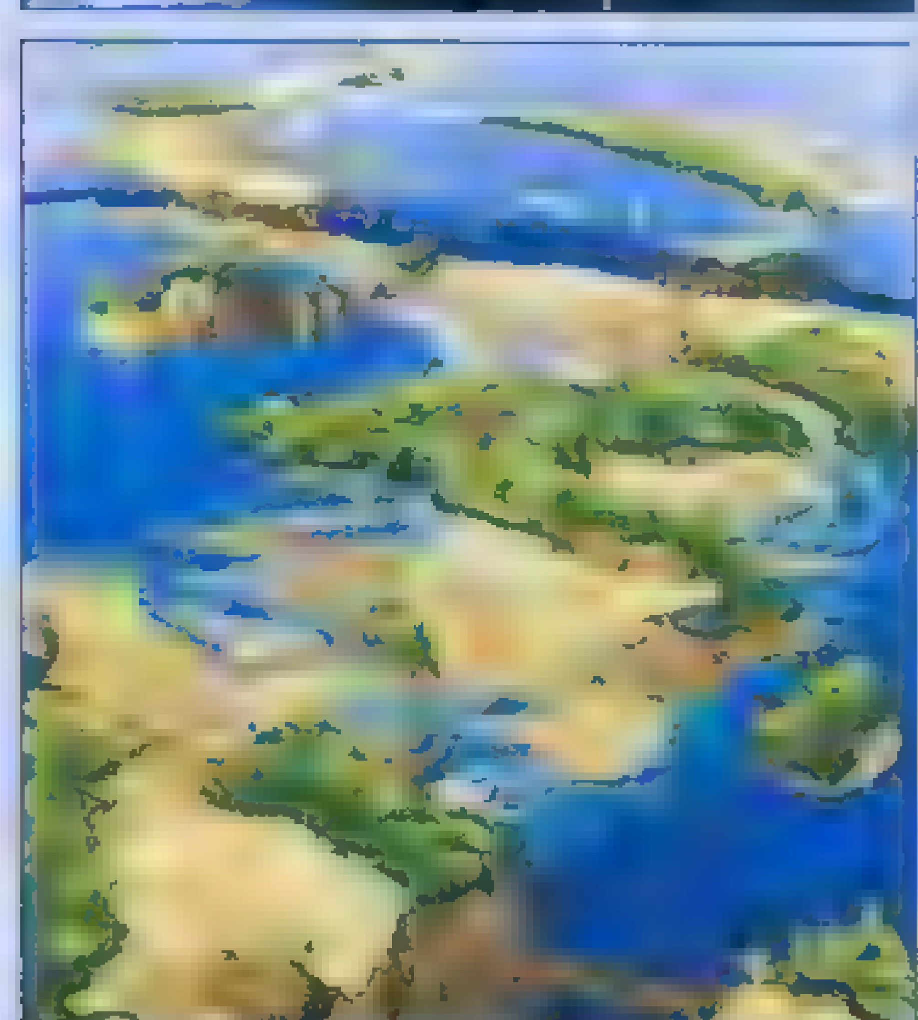
这才是完美的《银河游侠》！

2005年12月，LEVEL−5带来了一款令我们又爱又恨的游戏：《银河游侠》。说它令我们又爱又恨，是因为游戏的优点和缺点都很突出，不过有一点值得肯定的是，很少有人会去玩它的二周目。现在经过大幅调整过后的《银河游侠 导演剪辑版》就要推出了！游戏不但修改了很多缺点，而且增加了大量新要素，不管你玩过原版没有，本作都是值得一玩的。

PS2 ■ROGUE GALAXY DIRECTOR'S CUT
RPG ■日版 ■LEVEL−5
预定2007年3月21日

新的行星

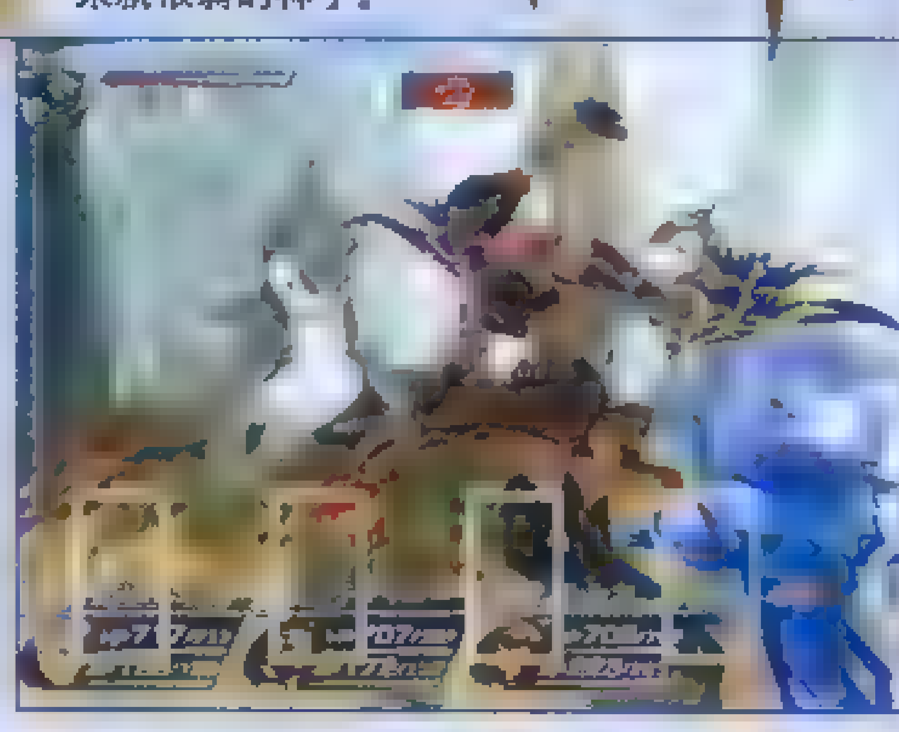



▲アリスティア的地表。



◀ ▲▶这三种敌人将横行于新的行星，不过看起来就很弱的样子。

《银河游侠》的舞台是由5个行星组成的，而在新作中将增加第6个行星アリスティア。这是一颗地表大部分为水覆盖的蓝色行星，行星上有村落和海洋研究所等设施。另外在アリスティア上的敌人以及相关的剧情当然也是全新的。



迷宫修正

原作的主要缺点就是部分迷宫大得令人惊叹，而内部结构又极为单调重复。其中又以监狱和双子之塔最为夸张，现在想来都有些不寒而栗。而在新作中会对此进行大幅修改，除了降低难度之外，更会对内部结构进行重新设计。

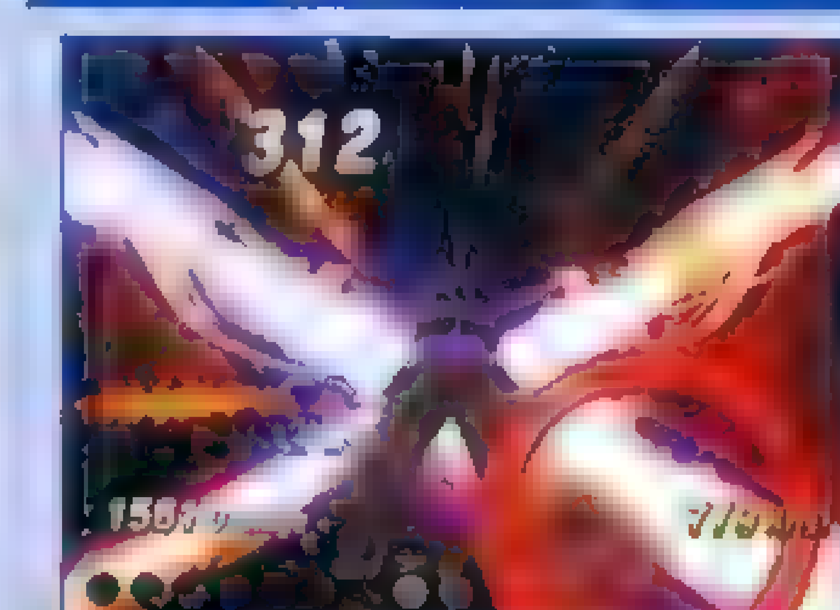
昆虫争霸战

原作的迷你游戏昆虫争霸战在部分玩家中有着不低的人气，这个游戏的系统非常完备，而且还关系到数项隐藏要素。而本作更会强化这一要素，除了会追加全新的昆虫之外，原有设定也会得到重新修正。

服装&武器

换装要素是原作的一大卖点，不少玩家曾为了女主角的泳装不惜勇闯百层迷宫。在本作中会追加数件新的服装，而老服装的拿法似乎也有所简化。另外各角色的武器都有所增加，而原作中复杂无比的武器合成要素也有改善。

新战斗系统



▲灼热打击的威力和华丽度都很值得期待。

新作中将会追加名为灼热打击(BURNING STRIKE)的新战斗系统。游戏中只要打倒敌人就可以收集名为“灼热芯片”的道具，将此道具收集一定数量之后，便可以发动灼热打击。灼热打击是需要玩家准确按键才能顺利发动的技巧，分为5连、7连和9连三种。［文：纱迦］

最终幻想

1987年发售的FC版《最终幻想》(以下简称《FF Ⅰ》)是这个经典系列的开山之作，之后在PS、WSC、GBA上也移植过，而这次作为"《FF》系列"20周年纪念性作品登陆PSP平台将借助其高性能在画面方面进行大幅度进化。高精度的点阵、更好的光源处理给人美的享受。本作基于GBA版，所以GBA版中新增的内容在本作中依旧会收录。

追加剧本完全收录

作为初代《FF》的完全版，PSP版《FF Ⅰ》收录了PS版的开场动画、GBA追加的剧情"混沌之魂"，当然，怪物图鉴、音乐播放机能这些内容也会收录，而本作中还收录了天野喜孝原画的画廊模式。

PSP RPG

画面的强化

PSP版与GBA版最大的区别就是画面，利用其高精度液晶屏以及主机强劲的机能，我们终于可以看到不是很多马赛克和锯齿严重的画面了。 [文：邪魔天使]







▲画廊模式收录了当时的原画和设定原稿，随着游戏进行收集数量也会越来越多。

高素质动画

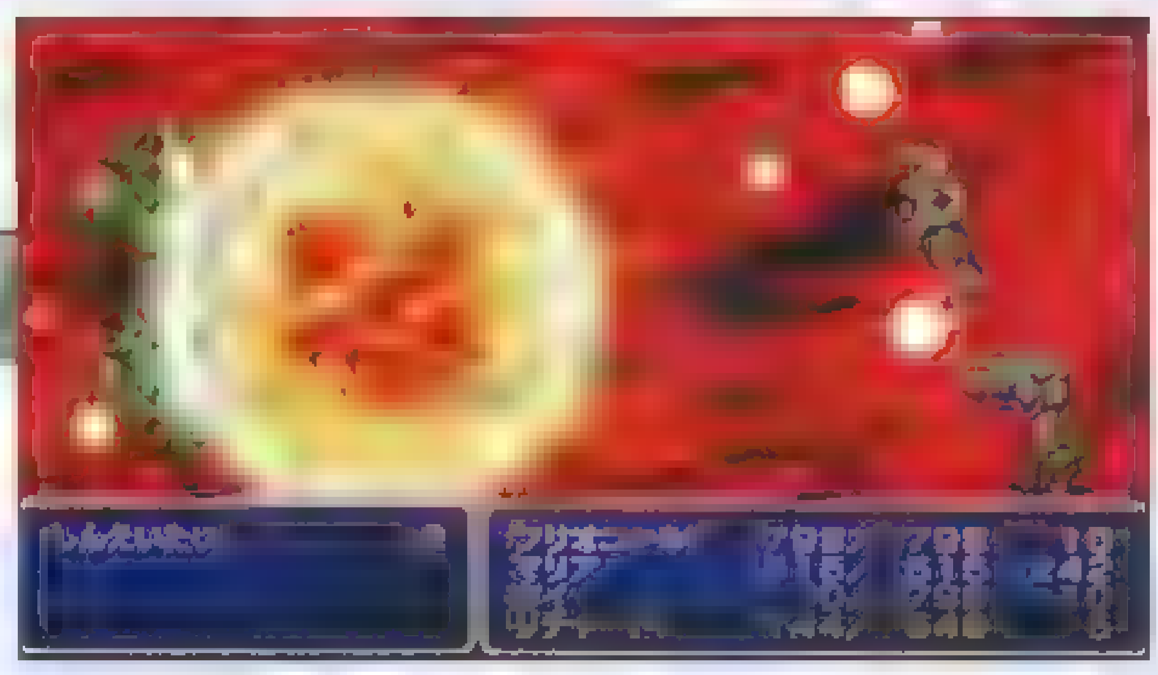


▲PS版的高素质动画会在PSP上再现，而且还是16：9的宽屏。

多彩的职业

从《FF Ⅰ》开始就有职业的设定，虽然这个概念到后来越来越模糊，但其职业特性还是在每个角色上有所体现，本作一开始选择四名主人公时就可以选择其职业了，战士、盗贼、黑魔术士、白魔术士、赤魔术士、武僧，职业的搭配也是本作乐趣所在，而且在游戏中还存在转职的系统。

最终幻想II



▲重制版的画面效果非常华丽，点阵也更加细腻。

与《FF Ⅰ》相比《最终幻想 Ⅱ》(以下简称《FF Ⅱ》)可以说才是之后系列强调剧情与系统并重的奠基之作。在《FF Ⅱ》里剧情成为了重点，也是从这一作开始有更多的玩家知道了《FF》，也给玩家留下了这个游戏剧情与系统都非常优秀的印象。PSP上的《FF Ⅱ》与《FF Ⅰ》一样，在画面上进行了强化，不仅更加细腻而且在用色、半透明效果等方面也进行了重新制作。 [文：邪魔天使]

角色交替

本作中队伍的人员会根据剧情的进行发生变化，虽然这样的设定现在看来并不稀奇，但在当时却是一个很罕见的系统，而由于角色的改变不仅在故事上，对游戏的战斗、培养方面也产生了巨大的变化。



▲除了主角三人固定以外，第四名角色是会发生替换的剧情的，图中这个哥顿王子就是其中之一。

熟练度带来的能力变化

《FF Ⅱ》里角色没有等级概念，只有熟练度的设定：回避敌人攻击增加回避率、受到伤害体力上升、使用魔法使魔法攻击力上升等，这一新奇的系统使得本作即使在系列中也是比较异质的作品。由于有了这样一种自由的培养方法，玩家可以培养出各种组合，而且每个角色也会有很大区别。而且由于《FF》可以攻击己方角色，甚至出现了故意打自己人来练体力的秘技。



◀游戏中魔法也有熟练度，越用越强，但MP消耗也会增加。

PSP RPG

最终幻想战略版 狮子战争

新的同伴，新的职业

移植于PS的这款《最终幻想战略版 狮子战争》(以下简称《狮子战争》)在原作的基础上增加了新职业等要素，而在最新公布的情报中我们又看到一个新角色加入，虽说是新角色，但对于玩家来说其实已经熟悉，那就是《FF Ⅻ》中那位帅气的空贼——巴尔福雷。另外，又有一个我们熟悉的强力职业加入到《狮子战争》，那就是暗黑骑士，以消耗自己的HP进行强力攻击的暗黑骑士在游戏中会有什么样的惊人表现，我们拭目以待。

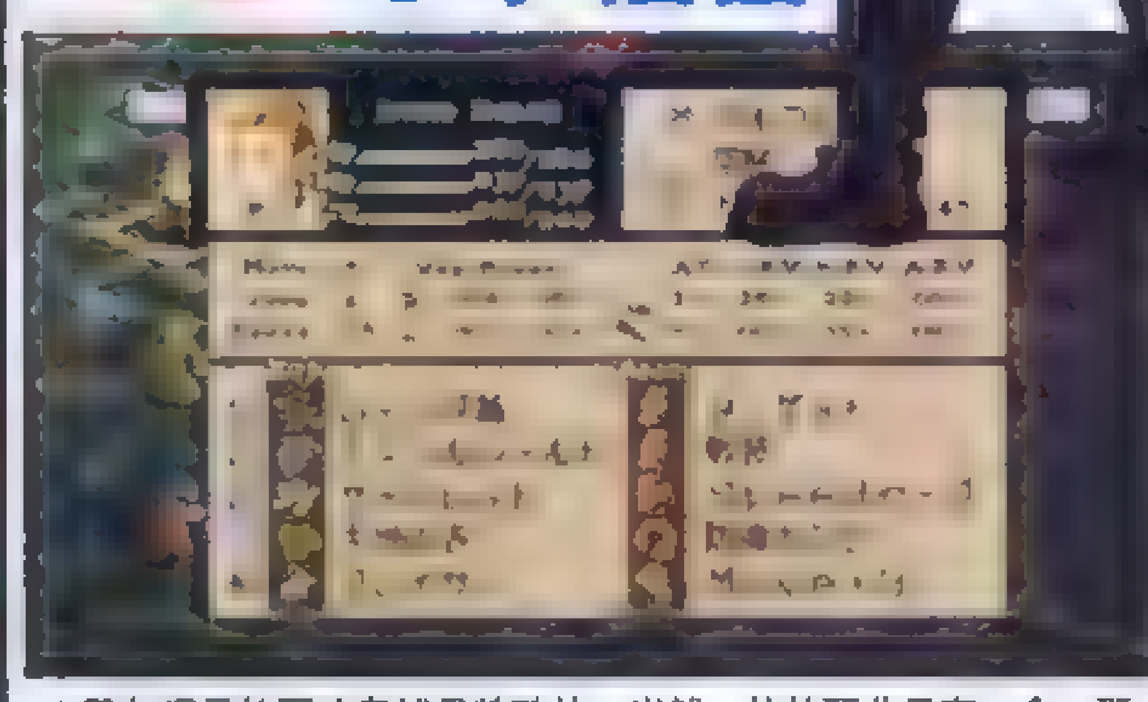


▲这个样子的巴尔福雷看上去有些可爱。



巴尔福雷是《FF Ⅻ》中的一名同伴，但他帅气的外形、懒散的语气以及多次强调自己才是主人公的话给每个玩家留下了深刻的印象。在《狮子战争中》主人公拉姆萨在收集妹妹被神殿骑士团抓走的情报时听到有个异端者正在寻找古雷巴德斯的秘宝，并来到一个村庄，但等候在那的却是一队伏兵，正在这危机时刻，那个异端者出现了，而此人正是巴尔福雷。

空贼 巴尔福雷



▲巴尔福雷的职业自然是特殊的，当然，他的职业只有一个，那就是空贼。 [文：邪魔天使]



◀装备双手剑是以牺牲防御力强化攻击力的方式来最大化自身的攻击。



暗黑骑士《FF II.》里以"魔剑士"的身分登场，而《FF Ⅳ》中的主人公塞希尔的初期职业(当时叫暗黑剑士)就是暗黑骑士，使用双手武器"暗黑剑"进行战斗。暗黑骑士使用的特技"暗黑"是以消耗自身HP进行攻击的技巧，除此之外还有范围攻击以及削减对方MP的技巧，而要转职为暗黑骑士还需要更为苛刻的条 f。

暗黑骑士

PSP S・RPG

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

黄金珍藏 ×0 热血推荐 ×2

栏目主持 ACE飞行员

虽然是UCG喜气洋洋的合刊，但是本期的“黄金眼”却不那么喜庆，仅仅只有两个热血推荐的游戏。本期中自然以《偶像大师》最值得我们去关注，这是一款题材另类而又新颖的游戏，在日本引发了不小的热潮，国内只有去Xbox LIVE方能完全体会造星的乐趣。本来还比较看好《光明力量EXA》，但由十六夜奋战多日后仅给出7分的评价注定了游戏无法获得“热血推荐”头衔。本期倒数第一的《吸血鬼之雨》虽然很差，但也正是由于游戏粗糙的设计反而制造了不少笑料，仅推荐给好奇心强烈的玩家去试一试。

.hack//G.U.Vol.3 漫步之速



热血推荐

画面 音效 系统 总分 25

一切的悬念终于在本作完结。

雨滴

自去年5月开始“《.hack//G.U.》系列”终于在今年1月正式完结了。作为一向以剧情取胜的本系列，**结局延续了一贯的优秀传统，既对之前的所有谜题进行了完美的解答，**又不失时机的放出新的问题吸引大家。只是，这已经是系列最后一作了，新的问题究竟要通过什么途径解答呢？

纱迦

本作的隐藏要素可谓三作之中最为丰富的，在游戏通关之后不仅可以挑战100层的隐藏迷宫，三苍骑士以及动画人物志乃和塔碧的加入让系列FANS激动不已。不过这个游戏最强的新增系统莫过于“结婚事件”了，玩家不仅可以向心仪的女生求婚，也可以对男生和智能AI表达爱意，这只能说太搞了吧？

晴天

延续了之前系列作品的爽快战斗感觉，本作追加的全新战斗系统和武器依旧让玩家们“舞得爽快”！**游戏的最高等级升到了150级，同时还增加了长达100层的隐藏迷宫和丰富的隐藏人物，**再加上精彩的结局，看来作为系列的最后一作，CC社确实在《漫步之速》花费了巨大的精力。

■DVD-ROM■NBGI/Cyber connect2■.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで■RPG■2007年1月18日■1人■对应前作记录/对应特典DVD■684KB

龙影符



热血推荐

画面 音效 系统 总分 25

富有诚意的全新之作。

晴天

游戏的整体素质并没有辜负大家之前给予它的关注，不时穿插的高素质动画绝对能第一时间吸引玩家的眼球，优秀的人设和简单但却富有探索性的游戏系统也**绝对显示出FLIGHT-PLAN在此类游戏上所累积的丰富经验。**惟一让人感到遗憾的是，游戏战斗时的音乐略微死板了一点。

玛娜

和同公司制作的《召唤之夜》相比起来，本作的战斗无疑要简单华丽许多，让爽快度大大提升，不过简单也不意味着无聊，独特的BP系统和评分制使战略性大增，**无论是多种多样的任务，还是在战斗之余自由移动并与其他角色对话，都让世界观显得十分广阔，**和同伴的趣味对话也是亮点之一。

雨滴

本作给人的第一个感觉很像《召唤之夜》，但仔细品味下来《龙影符》还是有很多独特的东西。**游戏采用了大量知名声优为其配音，满足了众多恋声癖的愿望，**配合庞大的世界观和复杂的剧情，加上值得研究的BP系统和多种结局路线，要想真正了解这款游戏的话，可得花费极大的精力和时间。

■DVD-ROM■FLIGHT-PLAN■ドラゴンシャドウスペル■S・RPG■2007年1月18日■1人■无对应周边■87KB

偶像大师



画面 音效 系统 总分 24

超级偶像育成计划。

十六夜

游戏中玩家扮演经纪公司的制作人，目标就是将这些新人女孩培养成超级偶像。游戏分为育成部分和演出两部分。育成部分中玩家要为准偶像们制订训练课程，提升各种能力；演出部分则主要是培养观众群，增加支持度。**移植到X360后，不仅增加了流程时间，更新增了原创角色以及各种剧情。**

纱迦

简单地说，本作就是N个迷你游戏的集合。**但由于设计巧妙，加上声优们载歌载舞的演出，使得游戏的表现力达到了新的高度。游戏的重头戏——试演会非常刺激，**更可以在线与玩家进行对战。不过对于这种重复性颇高的SLG，能否投入感情依然是关键。游戏对玩家的日语水平也有一定要求。

ACE飞行员

Namco的移植态度还是值得称道的。游戏的各种设定都针对X360进行了或大或小的调整，调整规则之后的试演会对抗更加激烈，网络对战完全再现了街机版紧张刺激的气氛。一天一次的记录机会非常方便，玩家可以反复读档确保完美。不过连在线试演会都可以不满意重来，就有点夸张了。

■DVD-ROM■NBGI■THE IDOL MASTER■SLG■2007年1月25日■1人■无对应周边■硬盘记忆

光明力量 EXA



画面 音效 系统 总分 23

激烈的战斗甚至让游戏出现拖慢。

十六夜

本作虽然在画面以及主要系统上与前作相差不多，但游戏中到处都充满着新意。双主角系统不仅令战斗形式产生了截然不同的变化，更在后期出现了两条主线；武器装备不仅数量提升，**主角的外观也能够根据装备的不同而变化；**战斗方面，新加入的“蓄力攻击＋特殊攻击”的组合令爽快度激增。

晴天

本作延续了以往系列的战斗风格，加上特殊的动画渲染处理，整个游戏的画面看起来非常清爽。切换男女主人公进行游戏的方式也是第一次在系列中出现，无论是野外冒险，还是攻城战都总能让人感到热血沸腾。**游戏的主线流程内容十分充实，众多的收集要素也可以大大满足有“收集癖”的玩家。**

堕魔天使

这是一款打起来让人感到很爽快的游戏，伤害的大数字让人看起来特别兴奋，而连续技、蓄力攻击的配合更是让游戏的流畅感倍增，而且打击感也非常好。两名主人公的性能迥异，在使用上给人带来不同的享受。相较于前作本作在剧情部分的角色也加强，但有时情节的峰回路转显得突兀。

■DVD-ROM■SEGA■シャイニング・フォース イクサ■A・RPG■2007年1月18日■1人■无对应周边■130KB

幽游白书 死斗 暗黑武术会 120%/幽游白书 ~死斗 暗黑武术会~ 120%/BANPREST…/TG/PS2 评分

世界树迷宫



画面 音效 系统 总分 23

过高的难度让人苦不堪言。

小白龙

一边在迷宫中探索一边使用触控笔在下屏幕上作记录，利用了NDS双屏与触控笔的特性使得游戏中在迷宫内冒险更具带入感。**第一人称视点的游戏画面在NDS上属于上乘**，多达九种的职业设定给了玩家更多的选择。可惜的是游戏的难度设置得不尽合理，即使是练过级也经常被新迷宫内的敌人秒杀。

[illegible]

本作总体来说难度较高，人物成长率比较低加上敌人较强大，所以需要花费大量的时间和精力进行人物培养和迷宫探索。**游戏初期相当艰难且缺钱，容易导致中途放弃，不过一旦撑过去就会发现已经被这个游戏所吸引了。**画地图的创意很有新意，使代入感大为提升，总之是一款相当耐玩的游戏。

晴天

游戏在迷宫中的移动方式和“《巫术》系列”十分相似，在场景的细节方面也颇下了一番功夫。手绘地图系统也是游戏最有趣的地方，通过自己的努力而描绘出整个迷宫的地图很有成就感。各种职业的搭配和成长系统也比较简单，很容易上手，**但是游戏后期较高的难度却让人对它又爱又恨。**

■卡片■Atlus■世界树の迷宫■RPG■2007年1月18日■1人■无对应周边■自带记忆功能

三国志大战 DS



画面 音效 系统 总分 22

华丽的卡片是整个游戏的精髓。

小白龙

作为一款街机游戏的移植作品，利用NDS的触控功能，玩家可以直观地移动卡片指挥部队，洞察战机，施展兵法和计略，感受身为左右战局的大将魅力。**本作的卡片多达302张，由众多名画师绘制，玩家会发现熟悉的角色都有焕然一新的感觉。**但实际游戏画面因机能的局限，导致时常看不清战场形势。

[illegible]

个人对这款集策略性、对抗性和收集要素于一身的大型街机很有好感，因此对于充分利用了NDS机能的移植版本来是很期待的，但移植度之低却让人料想不到。**看不清卡片和战场的问题极为严重，导致经常出现运筹帷幄变成无谋蛮干的情况。**单人流程长度不足，单纯收集很难让人保持动力。

[illegible]

双屏，触控笔，NDS的确是最适合这款街机名作移植的主机平台，300多张绘制精美的卡片以及200多种战器绝对可以满足有收集癖好的玩家。但由于NDS机能以及屏幕解析度上的先天不足，**在交战过程中左屏幕战况的显示效果不尽如人意，使得在街机中利用微操的一些战术很难得以实现。**

■卡片■SEGA■三国志大战DS■TAB■2007年1月25日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接■自带记忆功能

怪盗瓦里奥 七面人



画面 音效 系统 总分 21

转型不太成功，怪盗继续努力。

多边形

假如本作没有冠上“瓦里奥”名号的话，那应该还算是个不错的动作解谜游戏。游戏的进行方式采用了“动作解谜+益智解谜”两种方式，在关卡中解开各种益智谜题来获得新的能力，然后利用这些能力突破需要动作解谜的关卡，**“十字键+触控笔”的操作方式需要一段时间适应。**

[illegible]

运用触控笔来实现瓦里奥的各种变身进行攻关想起来确实不错，**不过在实际游戏时的表现却并不令人满意，画多了也许就会让你感到心烦。**游戏中的有些解谜难度还比较高，这样导致顺利通过后会给你带来一定的成就感。不过本作脱离了系列本应有的精髓，对触控笔的过分依赖反倒是显得多余。

GOUKI

虽然左手十字键，右手触控笔的玩法很新颖独特，但似乎在变身的识别率上有点小小的问题，特别是在BOSS战需要变身的时候画几次都无法变身或者干脆变错，真的很让人恼火。**小游戏的设计也欠缺一点火候，难度分布不均匀。**不过利用各种变身不同的特性来过关还有点新意。

■卡片■Nintendo■怪盗ワリオ・ザ・セブン■ACT■2007年1月18日■1人■无对应周边■自带记忆功能

失落神殿 魔窟的皇帝



画面 音效 系统 总分 20

一款乏味的迷宫探险游戏。

堕魔天使

精美的原画给人留下了深刻的印象，但游戏里略显阴暗、压抑的风格也许会让人不适，再加上只是在一个个迷宫中探险，时间一久就会产生厌烦的心理。游戏最值得称道的就是动作的丰富程度，普通连技、魔法特技都非常华丽，人物的动作也很流畅，但游戏的系统某些方面不是很体贴。

晴天

爽快的战斗是本作的一大特点，通过简单的按键使用各种华丽的技能让动作游戏苦手的玩家也能轻松上手。游戏最大的好处就是收集装备时非常省事，再也不用担心包裹的重量，一路狂捡就会让它们统统进入自己的保管箱。**场景过少，迷宫视角狭窄仍然是比较突出的毛病，很难让人长时间的玩下去。**

小白龙

本作在实际操作时的感觉令人非常失望，单调的配乐，重复的场景，过少的职业以及防御时转动过快的视角等都让人提不起兴趣将游戏进行下去。合成系统算是为数不多的亮点之一，但是舍弃了RPG中最重要的金钱与商店的设定实在让人不能理解。在迷宫中联机时偶尔会出现拖慢情况，但还算流畅。

■UMD■ERTAIN■ロストレグナム 魔窟の皇帝■A・RPG■2007年1月25日■1～2人■无对应周边■480KB

吸血鬼之雨



画面 音效 系统 总分 17

第一次玩到僵尸比人强的游戏。

ACE飞行员

界面差、操作差、人物动作僵硬、任务设计业余、频繁的读盘……天啊**我都找不出来为什么要制作这款游戏的理由。**可能雨夜的效果算是及格，不过当你靠近建筑物看到如此落后的贴图时你的心绝对又会凉半截。这还不算完，游戏中拥有史上最强大的吸血鬼，一旦被它们发现脆弱的主角如同白痴一样。

多边形

初看上去游戏画面还有点次世代水准，特别是雨点落在人物身上的感觉很到位，但是仔细观察就会发现场景的结构十分简陋，可以说是在水准之下。游戏方式综合了《分裂细胞》与《潜龙谍影》的优点，但是“画虎不成反类犬”，人物动作僵硬无比，镜头设置也不够认真，游戏难度显然缺乏调整。

Gouki

游戏给任何人的第一印象就是赤裸裸的抄袭《分裂细胞》。游戏许多方面都会给你一种偷工减料的感觉。为了让玩家按照制作者思路去前进，明明开放的场景直接提示不让通过，实在太霸道了。**由于游戏中吸血鬼异常凶猛，所以这种近乎荒谬的设计居然带给玩家一种前所未有的压迫感。**

■DVD-ROM■AQ Interactive■Vampire Rain■ACT■2007年1月25日■1～6人■无对应周边■自带记忆功能



热血推荐 REVIEW BY 纬迦 游戏时间 100小时以上



■本作真实系主人公的初期机体——魂之枪手 美女副机师不能驾机是最大的遗憾。

超级机器人大战XO　Banpresto　S·RPG
X360　スーパーロボット大戦XO　日版

黄金眼评分 25

冷饭并不等于馊饭。如果冷饭都能炒成《机战XO》这样，那我情愿上当受骗。

话说《超级机器人大战XO》(以下简称《机战XO》)公布的那天，我一听到这个消息，就赶快打开QQ准备告诉已经离职的铁杆“机战犯”阿修罗。没想到才打了一个字，就看到了后续消息：本作乃是NGC版《超级机器人大战GC》(以下简称《机战GC》)的移植版……顿时就没了兴致。NGC版我早就通关了，再加上有PSP版《超级机器人大战MX》的前车之鉴，我顿时就想把寺田胖子拖到黑名单去——当然他不在我的QQ上。不过没想到这次Banpresto竟然大发善心，把这碗冷饭炒得色香味俱全，我实在是始料不及。

一直以来都有人盼望着《机战》的3D化，至今还有不少人对《新超级机器人大战》、《超级机器人大战α》DC版抱有怨念。所以当NGC版公布时，还是颇引发了一些震动。不过NGC版在画面上的表现实在太让人失望了：机体设计之简陋姑且不说，战斗画面的运镜也很一般，更令人难以忍受的是连人物特写都没有。这次《机战XO》一公布就说要加入人物特写，玩家也没觉得是占了天大的便宜，因为这本来就应该是系列的特征了。

由于平台变成了X360，画面的进步自然是无庸置疑的，但是没想到进步竟然会如此之大。贴图质量上升、画面解析度变高是在情理之中的，不过部分机体的重新设计就颇出呼意料，而战斗画面的运镜也有明显提高，武器打中敌人后也有了切实命中的感觉。而加入的人物特写更是令人眼前一亮：毫无马赛克的画面简直是“机战犯”的梦想啊！而且这代的人物特写画得相当漂亮，当我第一眼看到的时候便感受到了制作人员满满的诚意。

《机战XO》的网络对战部分被命名为《超级机器人对战》。日本玩家经常把“大战”写成“对战”(因为两者发音相同)，Banpresto无疑是幽了大家一默。在游戏发售前，从公布的情报来看，网络对战是《机战XO》的最大卖点。如果除去N年前那个可以用两块记忆卡对战的合集，这可是《机战》史上首次加入对战要素，何况还可以通过LIVE进行网络对战。因此很多铁杆在看到这一消息后便下了购买的决心。



《超级机器人对战》的系统与普通游戏完全不同。此模式中人物、机体、武器的性能也统统与正常游戏不同，等于是一个全新的游戏，需要玩家从头开始学习。在网络对战时任何行动都会消耗一定的行动值，每回合玩家要预想对手的行动输入指令，之后就会按行动值的多少而决定行动顺序。

可能有的人会问，《机战》里的人物机体这么多，这平衡性有保证么？从实战来看其平衡性还是做得相当不错的。游戏中的战术非常多，以弱胜强的例子比比皆是。有人喜欢派出水战专用阵容，再辅以拥有地形变换为水的性能的机体，打对方一个措手不及；还有人喜欢派HP高的机体出场，专以自爆战术消灭对手……纱迦在网上见识了很多精彩的战术，之后马上就应用到实战中，实在是受益匪浅。可以说在网络对战中没有必胜的战术。

与人对战的最大特征就是你永远无法预测对手的行动，所以其紧张刺激的程度是正常游戏无法比拟的。比如真实系对上超级系，可以用超高的回避率闪得对手没脾气，但不要忘了对手还有必中的精神。如果你用不屈，对手也许会用直击……每一个回合你都不能大意。从今天玩家的反响来看，《超级机器人对战》无疑是取得了开门红。它的香味引来了不少玩家，而它也没有令大家失望。

《机战GC》的流程之长，仅次于《机战IMPACT》，实在令人有些后怕。所以本人虽然惊诧于《机战XO》的画面进步，但是最初没有准备打多远，只是想看看《机战GC》里的神秘能源“CUBE”在《机战XO》里变成什么了。没想到一打之下竟然有了欲罢不能的冲动。原来不光是画面有所加强、增加了网络对战，正篇也增加了大量内容，剧情、人物、原画、关卡、机体均有不同程度的增加。真不愧是出在X360上的游戏，简直就是360度全方位强化。

细玩之下，发现了更多改进之处。首先是敌我双方都有明显的强化。我方不少机体在攻击力上都做了调整，而平均出场阵容也由15台增至24台。敌方则是AI有了明显提高，不但擅长部位攻击，而且在命中率过低的场合不会主动攻击(当然这点也可以反过来利用)。另外敌方机体的数量也有明显提升。再就是游戏的平衡性也有了明显调整，后出场的机师在各项技能ACE上都已经有了一定的经验值，不再像《机战GC》那样需要极大的耐心白手起家，极大地增加了培育机师的乐趣。很多机体的性能都经过了重新设计，不少二流机体大翻身。对于玩过《机战GC》的玩家来说，这些改动实在是太令人满意了。

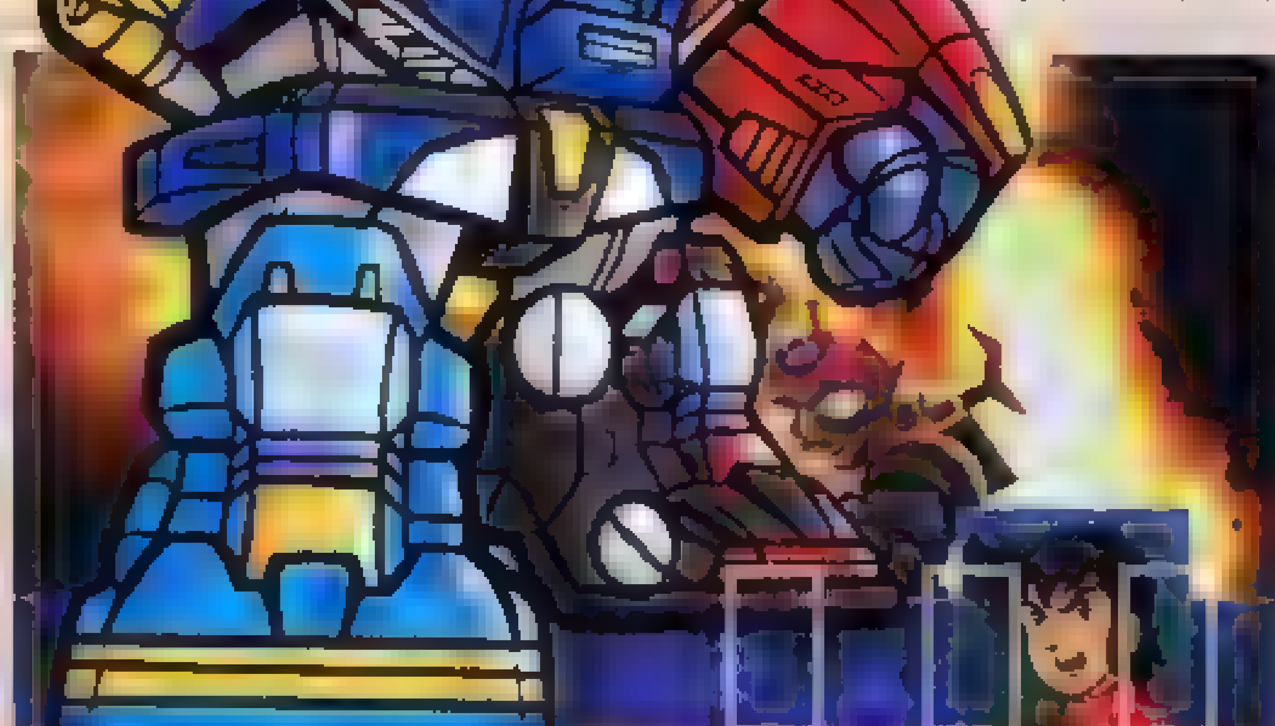
更大的惊喜是游戏增加了海量的合体攻击。合体攻击向来都是系列的卖点之一，增加合体攻击可谓大快人心。增加的合体攻击范围涵盖了几乎所有的作品，像“口袋中的战争”、“光之宇宙”等经典合体技都是FANS不可不看的。虽然游戏流程长了点儿，但是有了这么多新内容，令玩过NGC版的人也胃口大开。

年前曾在游戏店中巧遇已经离职的SOUL，他当时正在买《机战XO》。他对《机战XO》也是颇为赞许，只是苦于玩的人太少(本作在日本首周销量仅数千份)，找不到人一起网战。攀谈间我突然惊觉自己已对那个延期的《超级机器人大战 原创世纪》兴致缺缺了。该作和《机战XO》同为冷饭作品，虽然游戏素质目前可以想象，但是《机战XO》有一点它是无法超越的，那就是网络。不过转念一想又觉得现在下结论为时过早，因为经过《机战XO》之后我发现冷饭并不等于馊饭。如果冷饭都能炒成《机战XO》这样，那我情愿上当受骗。

GOLDEN EYE IN DEPTH REVIEW



▲比起NGC版来，最终新空我的战斗台词多了很多。



▲在《机战D》初次加入的未来机器人ダルタニアス，火焰十文字斩发动！



▲合体技“V作战”。本作的合体技共有48种之多，全拜3D技术所赐。

& 3DM SMV





圣女贞德	SCEJ/LEVEL-5	S·RPG
PSP	ジャンヌ・ダルク	日版
无对应周边		对应玩家年龄 全年龄

黄金眼评分

27 满分

LEVEL-5的成长让我们对其今年将要推出的几款作品更加期待。

史实

百年战争与圣女贞德

1328年，法国国王查理四世病亡，身后无嗣，加佩王朝从此结束，王位转入旁系瓦罗亚家族之手。英国国王爱德华三世以法王腓力四世外孙的身分，要求继承法国王位，遭到法国贵族会议的拒绝。围绕着王位继承问题，英法矛盾逐步激化。1337年，英王爱德华三世再次重申自己继承法国王位的要求，并向法国宣战，次年发兵进攻法国，至此长达百年的英法战争拉开了序幕。

1415年，英王亨利五世趁机率军入侵法国，在阿金库尔战役中大胜法军，占领了法国北部，并继续向南推进。1429年，英军围困法国重镇奥尔良。就在法国岌岌可危的关头，传奇式的法国女英雄贞德脱颖而出。她设法说服王太子查理坚持抗战，并自告奋勇率领军队解救了陷入重围的奥尔良城。而后又护送太子前往兰斯大教堂加冕称王，是为查理七世。1430年，在康边战斗中，贞德不幸被勃艮第军队所俘，在转交给英国人之后被活活烧死。贞德的英雄事迹表明法国人民的民族意识在不断增强。1435年，勃艮第公爵结束了与英国的结盟关系。此后法军在人民的支持下，节节取胜，英军连遭败迹，撤出除加来港外的全部法国领土，1453年，百年战争结束。

游戏

圣女贞德的传奇物语

在遥远的过去，拥有强大力量的魔王率领死神向人类发动了战争，魔王企图借助死神的力量统治整个世界。面对魔王以及众多魔物的进攻，人类也倾尽全力组织起了有效的防御措施，一场惨烈的攻防拉锯战就此开始。在战斗的过程中人类作出了可以封印邪恶力量的腕轮，5位被选出的勇士使用腕轮的力量最终把魔王与死神都封印在神圣的宝珠之中。

时间到了15世纪初，法国与英国为了争夺领土展开了战争。战争中法国的一个小村子遭到了魔物的袭击，偶然间听到神秘的声音指点自己的少女贞德拔出宝剑击退了魔物。在村子被大批魔物烧毁之时，贞德的右腕出现了神秘的腕轮，借助于腕轮的力量贞德再次击退了前来讨伐的魔物大军，而她手腕上的腕轮正是死神战争中勇者所带的腕轮。为了保护自己的家园，为了给村民报仇，贞德在天之声的引导下随同莉安与罗杰踏上了去见王太子之路。依靠天之声的指导，贞德在宴会中一眼就认出了乔装成普通贵族的王太子并说服了他答应贞德参军的请求。从此贞德与她的同伴开始了拯救祖国的艰难历程。在旅程中贞德寻找到了其他四位持有腕轮的同伴，在他们的帮助之下贞德重新封印了寄宿在英国王亨利六世体内的魔王。

如果说游戏的前半部分制作人还算尊重史实，剧情基本都是按照法国历史在按部就班，那么在莉安代替贞德被处以火刑之后，编写剧本的那位仁兄终于得到了解放，游戏的后半部分除了出现的人物同历史一致外，几乎变为了另一款游戏，剧情的魔幻度堪比《指环王》，什么魔王、兽人统统不在话下，不知法国人民玩到这款游戏会有什么想法。好在游戏的后半部分剧情虽然离奇，但还算精彩，本作也算对历史中贞德自称的"神迹"以及吉尔·雷·莱斯这位年轻的法国英雄为什么落得个残杀幼童最后被处死的下场(游戏中吉尔把魔王封印在自己体内)等历史中的谜团有了个"交代"。

正统

标准的战棋式战略游戏

《圣女贞德》的游戏类型正是游戏界中久违了的传统的战棋式战略游戏，游戏给人的第一感觉就是与S·RPG双星之一《皇家骑士团》类似，3D的棋盘式可旋转的战场、角色移动后的站位方向选择、在大地图之上移动选择关卡，《皇骑》中的经典设定几乎被制作人借鉴了个遍。游戏中每当运用到新的系统都会出现非常形象的图片为玩家介绍该系统，无论是否熟悉"《皇骑》类"S·RPG，玩家在熟悉系统过程中绝对不会遇到困难。体贴、人性化的设定加之圣女贞德脍炙人口的历史传奇故事，为了吸引更多玩家的眼光，制作人不遗余力地降低了游戏的门槛，任何对战棋式战略游戏感兴趣的人都能够乐在其中。

作为一款掌机平台的游戏，本作在画面上可以称得上优秀，关卡中精细的场景与人物建模和剧情中插入的大量高素质动画充分体现出了王牌制作小组LEVEL-5的实力。但不得不说的是虽然请来了大牌制作人负责音乐制作，但游戏中音乐的实际效果却不尽如人意，通关下来让人印象深刻的音乐实在少之又少，无论战斗中还是剧情中基本都是那几首BGM在反复播放，对于强调气氛的战棋游戏来讲，本作的音乐没有起到调动玩家情绪的作用，像《皇骑》与《火纹》中那些气势磅礴的音乐正是《圣女贞德》中缺少的部分。

新锐

系统中的突破与不足

以突破性的系统为专长的LEVEL-5第一次涉足S·RPG领域的确带来了许多让大家眼前一亮的设定，也为S·RPG注入了许多全新的要素。作为本作的核心系统，炽热点与连锁防御，技能石的合成与装备等，都是在此类型的传统上进化出的新要素。技能石系统LEVEL 5驾驭起来是轻车熟路，在其制作的游戏中多次出现过技能石合成系统，事实证明那只《银河游侠》的青蛙还是很受玩家好评的。

变身这个本可以大做文章的系统却被弄得虎头蛇尾，变身后的神兽技能影响到了整个游戏的平衡性，变身一族们人见杀人佛挡杀佛，到了后期技能石装备得当的贞德几乎可以独当一面(当然这点大狗也可以办到)，虽然每个人的变身有3－5种，但每种变身的性能却相差不大，外形上也只是换了一个颜色敷衍了事。另外游戏中还存在关卡中回合数的限制也让许多玩家在排兵布阵时放不开手脚，敌人的A有许多明显的弱点，隐藏要素的不足导致游戏的耐玩性偏低等等其他方面的不足，但这毕竟是LEVEL-5与S·RPG的第一次接触，能够做出这样的出色的作品，喜欢战棋类游戏的玩家应该感到满足了。虽然《圣女贞德》推出续作的可能性不大，但LEVEL-5的成长让我们对其今年将要推出的几款作品更加期待。




▲发动技能时出现的拖慢现象影响了战斗的流畅性。


▲游戏中插入动画的时长与素质均让人满意。


▲不知有多少玩家因为美形度的原因错过了这位强劲的角色。



文 火云　美编 anubis

世界树迷宫	Atlus	RPG
NDS		

世界树的迷宫中
体验手绘地图的乐趣

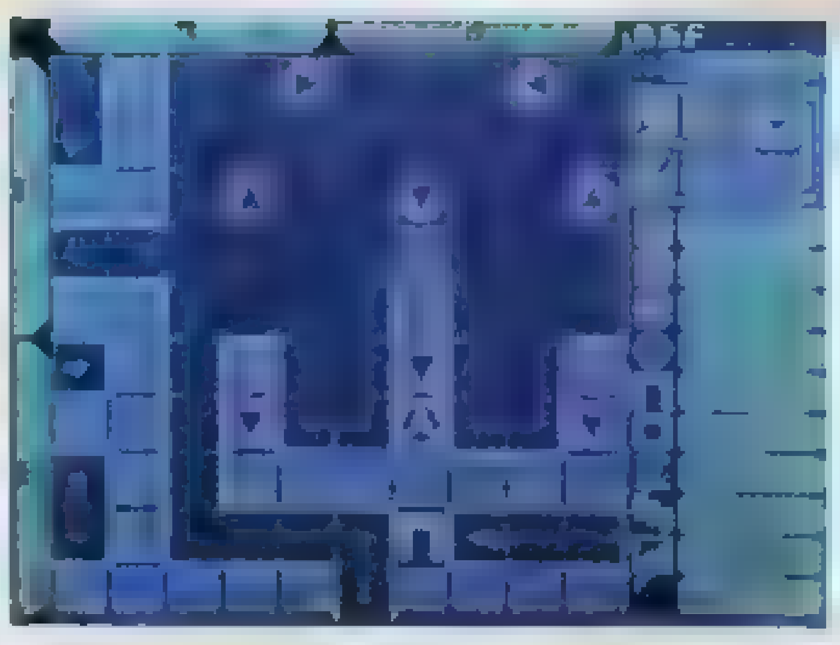
《世界树迷宫》是只有在NDS平台上才能看到的异类迷宫RPG。本作的最大特征是利用NDS的触摸屏机能，使用触控笔实现手绘地图的独特乐趣，在自己绘制的地图上挑战各种各样的怪物、探索未知的陷阱的感觉是其他RPG中所体验不到的。采用第一人称视点的RPG并不多见，但是以NDS的机能来讲本作的画面效果十分令人满意，游戏的插画也请来了日向悠二执笔，加之古代佑三负责的配乐，在体验游戏乐趣的同时，我们还能领略到众多大师的杰作。除此之外，游戏中多达9种的职业设定也为玩家提供了更丰富的选择。

迷宫图例

画线：使用触控笔勾勒迷宫的边框	事件：发生事件之处	陷阱：毒刺、流沙等对我方有害的地形
橡皮擦：擦掉画出的边框	道具：可以记载宝箱和获得物品的位置	水晶：需拿到水晶钥匙才能开的门
涂抹：涂亮格子	采集点：三种采集点都可以以它表示	楼梯(上)
将点亮的格子还原为未点亮的状态	F.O.E.：地图上可见的特殊怪物	楼梯(下)
回收箱：将地图上的图标拖入	门：也可以记载隐藏通路	做笔记：通过模拟键盘输入日文

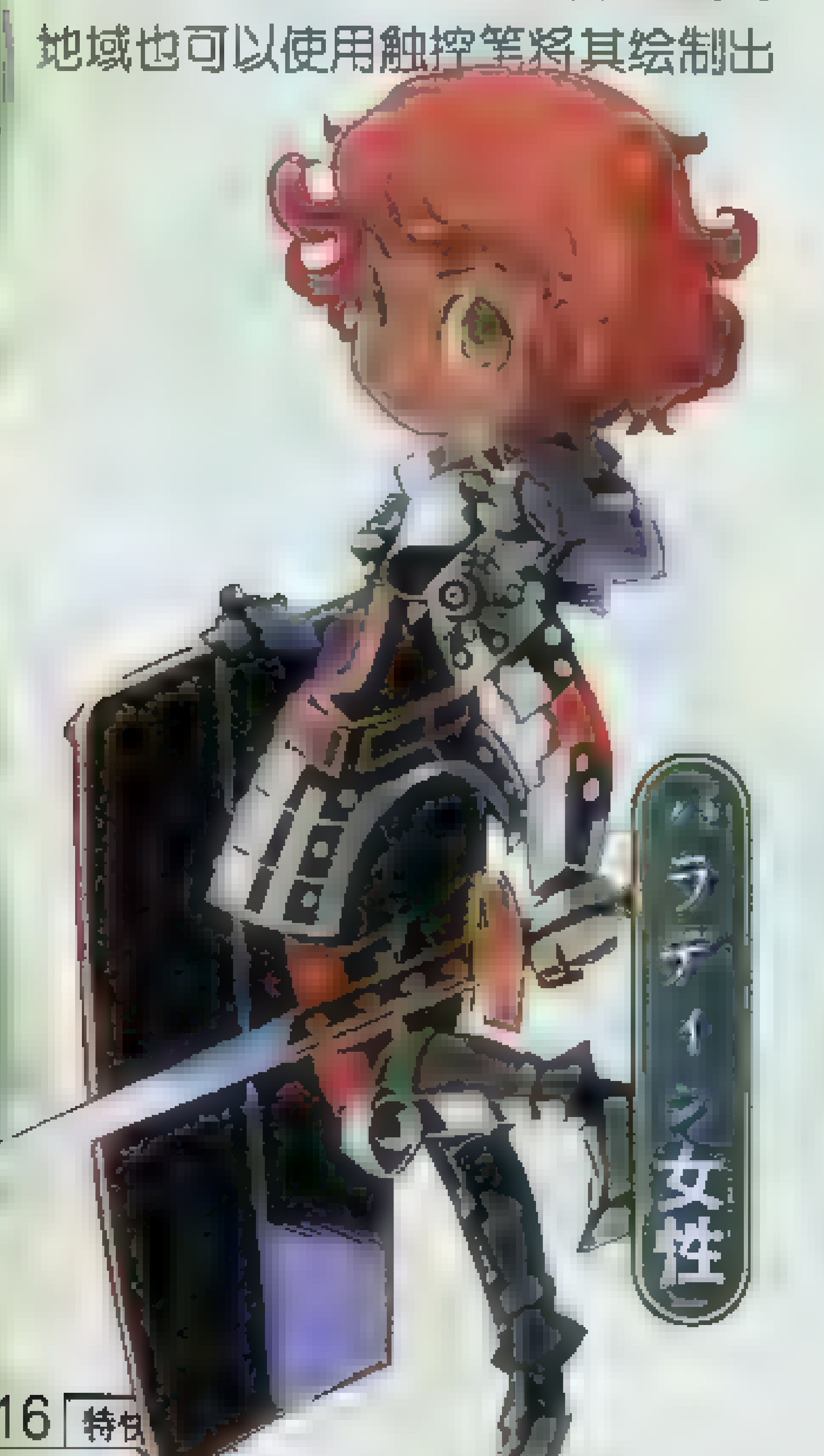
迷宫地图 MAP

本作最大的特色就是游戏中迷宫的地图需要玩家用触控笔亲自绘制完成，NDS的下屏幕在游戏中只有一个作用，就是用来显示迷宫的地图。坐标以5×5的格子为一个单位，纵6×横7的42个单位构成，整个坐标中共有1050个格子，按X键缩放地图，玩家可以在坐标之中使用触控笔随意勾勒出自己所走过的道路并可以使用屏幕右方提供的图标在坐标中标出采掘点、宝箱、出入口、门等醒目的标记。玩家所走过的路在下屏幕坐标相应的格子会自动涂亮，玩家只需要在被涂亮的格子外加上边框即可。即使未达到的地域也可以使用触控笔将其绘制出



来，当然，前提是你要保证你所绘制地图的正确性，否则错误的地图可是会给你的冒险带来极大不便。

本作中存在时间的概念，上屏幕画面左上方表示的是游戏中的时间，在迷宫中每走30步为游戏中时间的1小时。世界树的迷宫共有30层，通过每5层的下一层迷宫中的树海磁轴可以返回世界树的入口。利用在商店中买到脱出道具(100en)可以瞬间返回城镇之中(在战斗中使用圣骑士パラディン的特技"猛进逃走"以消耗全体队员50%HP代价可返回上一层迷宫)。迷宫内"F.O.E"(强敌)会以可见的方式出现，在下屏幕的地图中也可以看到其行动轨迹，当玩家进入F.O.E的视线或发出声音都会引起它的注意，而后它会主动向玩家发动袭击。玩家每行动一步或在与其他怪物战斗时每经过一回合，F.O.E即会移动一次，如果等级不足在迷宫中最好不要去招惹他们，绕开F.O.E行进才是明智的选择。



异常状态介绍

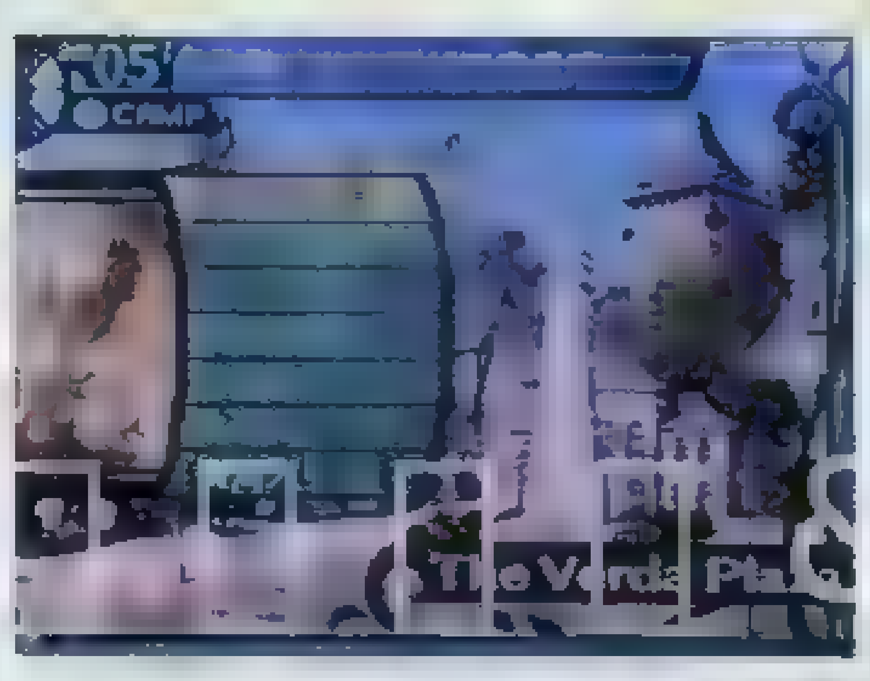
死	体力为0或遭到即死效果攻击后进入战斗不能状态。
石化	战斗中不能行动，受到敌人攻击伤害增加。
睡眠	睡眠状态不能行动，收到敌人攻击伤害增加。
麻痹	受到麻痹效果攻击不能行动。
混乱	混乱状态后角色行动不受控制，对敌我无差别攻击。
テラー	惊恐状态，咏唱者可以通过魔法控制其行动。
毒	中毒状态下每回合会被扣掉大量体力。
盲目	命中率大幅度降低。
咒い	被诅咒状态，攻击对方自身受收到伤害。
头封	失去语言能力，不能使用咏唱特技。
腕封	不能使用通常攻击与物理攻击系特技。
足封	不能使用逃走系特技。



贝尔达广场 VERDA PLAZA

长鸣鸡の宿

RPG游戏中最常见的宿屋，消费en住宿后HP、TP全回复。选择"一晚宿泊する"为休息到第二日早5点，选择"夜まで休息する"为休息到下午6点。在本作中休息所花费的金钱是按照每人的等级×2en之和来计算的，所以在游戏初期玩家也许会出现住不起宿屋的尴尬局面，一方面也增加了游戏的难度。"セーブ"为保存游戏存档，游戏中只能保存一个存档，如果玩家选择New Game开始新游戏后存档，原来的存档就会被覆盖。



カーダ施药院

在这里选择第一项"治疗を頼む"玩家可以将主力阵容中的同伴复活或回复异常状态，被复活同伴的等级越高所花费的金钱也会随之增加。另外，施药院还提供各种回复药品，在游戏初期应该多买些回复HP以及TP的药品带在身上以保证在迷宫中逗留的时间。

シリカ商店

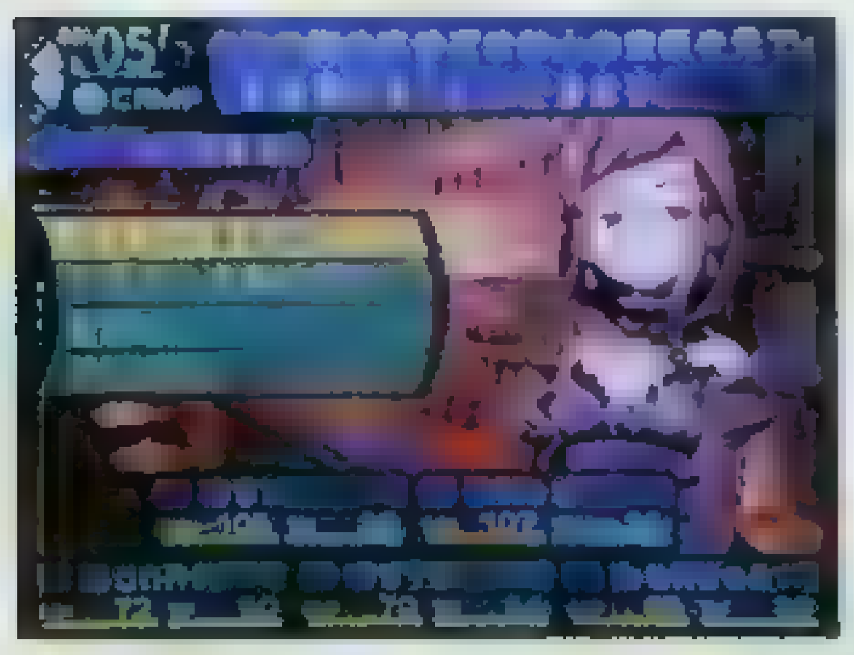
在此可以进行商品的买卖。在本作中新物品要通过卖掉相应怪物掉落的素材才会出现，这点类似于《FF Ⅻ》的交易品系统。在某些物品作成的分支任务中，与商店的老

©Atlus co.,LTD.2007 All Rights Reserved.

板对话可以获知该物品需要哪些素材才会出现。在卖所持物时按Y键可以将同种物品全部卖掉，卖素材时可以省去不少时间。

金鹿の酒场

完成第一主线任务后开启，分支任务的接受与报告地。同时最大可接受5个任务，接任务不需要支付en，分支任务也没有时间限制。系统提示完成任务后再次回到酒场选择"クエストを报告する"即可将完成的任务交付。



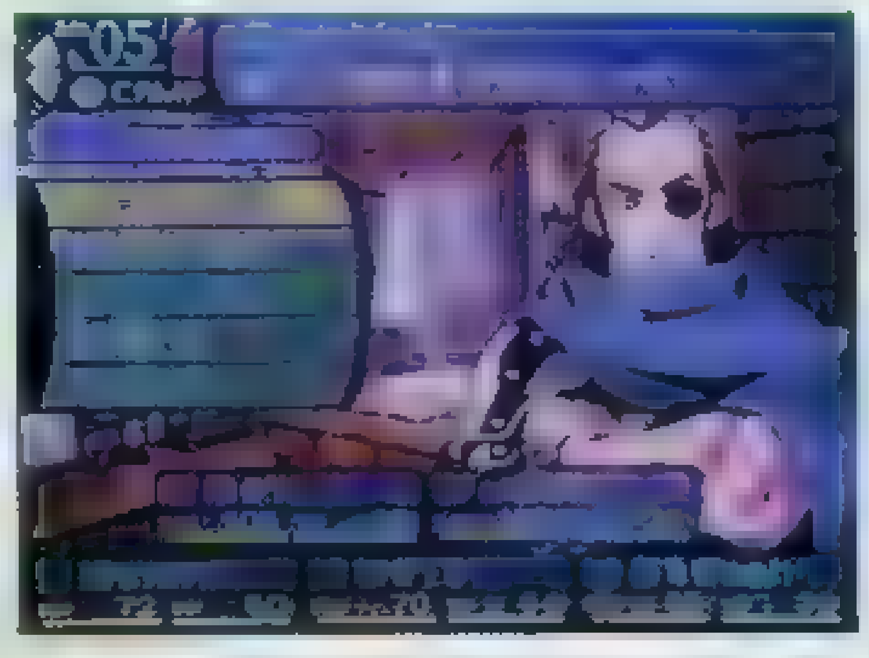
▲游戏的初期到酒场接任务可以获得一些不错的任务奖励。

冒险者ギルド

队伍中队员的登录、管理以及队伍的编成都要在此才能进行。游戏中共有9个职业，玩家要从中选择出五名来组成主力阵容，游戏初期最好给自己的队伍中配备一名回复系法师与一名术士。三前卫两后卫的阵形推荐剑・盾・鞭、回・魔的组合，两前卫三后卫的阵形中推荐剑・盾、回・魔・弓的组合。

每名角色的等级上限为Lv70，每升一级即可获得一点技能点，技能点可以用来强化角色的能力和获取新的特技，加上初始角色手中持有3点技能点，每名初始角色最大可以获得72点技能点，所以玩家在技能点的分配上要慎重，根据角色职业合理分配技能点才能培养出最强的角色。角色到达Lv30以上才可以进行引退或休养。

相信游戏的初期绝大部分玩家会陷入缺钱的窘境，也许是制作厂



商有意为之，我们可以通过编队来挺过这道难关。首先登录5名持有伐采特技的角色，然后把他们全部编入主力阵容之中，利用初始角色持有的3点技能点把伐采升至Lv3，进入迷宫利用入口处附近的隐藏通路来到伐采点，5人伐采技能共可以进行30次伐采，返回广场将伐采到的物品全部卖出后再去宿屋休息至第二天(因为等级都是Lv1，住宿费只需10en)即可再次进行伐采，当然，如果每次只派一人住宿您还可以剩下8en。如此重复3到4次即可积累一笔不小的存款(对于游戏初期来讲)。另外，反复将登录的新人的装备卖掉再抹消掉此人积累财富的方法也比较实用，不过比起上面的方法赚钱的速度稍显慢了些。



推荐职业技能分析 CAREER SKILL

剑士 ソードマン



可以使用剑与斧，攻防能力出众的前卫型职业，速度成长较慢与非常低的TP限制了他的发挥，游戏初期可怜的TP值使用不了几次特技就会被消耗殆尽，可进行两次普通攻击的特技"ダブルアタック"相当实用，Lv10级以上有30%的几率发动。

名称	效果	必要技能	消费TP
HPブースト	提升最大HP	—	—
TPブースト	提升最大TP	—	—
ATCブースト	提升攻击力	—	—
DEFブースト	提升防御力	—	—
剑マスタリー	提升剑的攻击力	—	—
斧マスタリー	提升斧的攻击力	—	—
ウォークライ	降低防御力提升自身攻击力	ATCブーストLv3	2
ヘルズクライ	降低防御力与HP大幅提升自身攻击力	ATCブーストLv10	2
ダブルアタック 推荐	普通攻击时一定几率两次攻击	剑、斧マスタリーLv5	—
アームリカバー	解除自身腕封状态	DEFブーストLv1	2
猛进逃走	战斗中逃到上一层迷宫	DEFブーストLv5	4

名称	效果	必要技能	消费TP
レイジングスラッシュ	敌单体攻击，剑专用	剑マスタリーLv1	4
トルネード	同时攻击三个相连的敌人，剑专用	剑マスタリーLv1	6
ハヤブサ驱け	同时攻击2-4个敌人，剑专用	剑マスタリーLv5、ダブルアタックLv3	6
チェイスファイア 推荐	我方火属性攻击后追加攻击，剑专用	剑マスタリーLv7、ダブルアタックLv3	8
チェイスフリーズ 推荐	我方冰属性攻击后追加攻击，剑专用	剑マスタリーLv7、ダブルアタックLv3	8
チェイスショック 推荐	我方雷属性攻击后追加攻击，剑专用	剑マスタリーLv7、ダブルアタックLv3	8
パワークラッシュ	敌单体攻击，斧专用	斧マスタリーLv1	4
スタンスマッシュ	附加麻痹效果单体攻击	斧マスタリーLv3	3
ヘッドバッシュ	附加头封效果单体攻击	斧マスタリーLv7	3

炼金术士 アルケミスト



持有各种属性攻击魔法的魔法师，高攻击力的火属性魔法可以给予初期高防御力敌人巨大伤害，火、冰与雷属性魔法在看准敌方弱点之后有针对性地使用才可以发挥出最佳效果，毒属性魔法虽说可以使敌方中毒，但是太依赖于成功率，在BOSS战往往起不到作用。

名称	效果	必要技能	消费TP
TPブースト	提升最大TP		—
炎マスタリー	提升火属性魔法攻击力	—	
冰マスタリー	提升冰属性魔法攻击力		—
雷マスタリ	提升雷属性魔法攻击力	—	—
毒マスタリー	提升毒属性魔法攻击力	—	—
博知 推荐	提升战斗后物品取得率	TPブーストLv3	—
TPリカバリー 推荐	每回合TP自动回复	TPブーストLv10	—
火の术式 ()	敌单体火属性攻击	炎マスタリーLv1	4
火炎の术式	敌单体火属性强力攻击	炎マスタリ Lv5、火の术式Lv3	10
大爆炎の术式	敌全体火属性攻击	炎マスタリーLv5	16

名称	效果	必要技能	消费TP
冰の术式	敌单体冰属性攻击	冰マスタリーLv1	4
冰结の术式	敌单体冰属性强力攻击	冰マスタリーLv5、冰の术式Lv3	10
大冰岚の术式	敌全体冰属性攻击	冰マスタリーLv5	16
雷の术式	敌单体雷属性攻击	雷マスタリーLv1	4
电击の术式	敌单体雷属性强力攻击	雷マスタリーLv5、雷の术式Lv3	10
大雷岚の术式	敌全体雷属性攻击	雷マスタリーLv5	16
毒の术式	敌单体高几率毒属性攻击	毒マスタリーLv1	4
毒雾の术式	敌全体高几率毒属性攻击	毒マスタリーLv5	10
千里眼の术式	获取F.O.E的位置	TPブーストLv5	10
归还の术式 推荐	瞬间回到树海磁轴前	TPブーストLv7	15

圣骑士

パラディン



使用剑的强力防御型职业，对付强敌时必不可少的前卫型角色。众多防御型特技可以使同伴专心对付敌人，许多高防御性特技加之自身高HP的特征，使得使用挑衅特技吸引敌人火力的战术得以发挥。

名称	效果	必要技能	消费 TP
HP ブースト	提升最大 HP	—	—
TP ブースト	提升最大 TP		—
DEF ブースト	提升防御力	—	—
盾マスタリー	装备盾时提升属性防御力	-	—
キュア	单体小回复	HP ブースト Lv3	4
キュア I	单体中回复	HP ブースト Lv5	10
挑衅	增加自身防御力吸引敌人火力	DEF ブースト Lv1	2
决死の覚悟 推荐	受到致命一击一定几率 HP 剩余 1	DEF ブースト Lv5	—
フロントガード	一回合内我方前卫受到伤害减轻	盾マスタリー Lv1	3
バックガード	一回合内我方前卫受到伤害减轻	盾マスタリー Lv1	3

名称	效果	必要技能	消费 TP
パリング 推荐	自身一回合内一定几率敌攻击无效	DEF ブースト Lv3	4
オートガード	受到攻击时一定几率自动防御	DEF ブースト Lv7、盾マスタリー Lv7	—
渾身ディフェンス	提升自身防御力	DEF ブースト Lv3、盾マスタリー Lv3	4
防御阵形 推荐	提升我方全体防御力	フロントガード Lv3、バックガード Lv3	8
ファイアガード	一回合内提升我方全体火属性攻击	盾マスタリー Lv5、TP ブースト Lv3	6
フリーズガード	一回合内提升我方全体冰属性攻击	盾マスタリー Lv5、TP ブースト Lv3	6
ショックガード	一回合内提升我方全体雷属性攻击	盾マスタリー Lv5、TP ブースト Lv3	6
シールドスマイト	附加崩坏 腕封效果盾单体攻击	盾マスタリー Lv10 渾身ディフェンス Lv5	10
猛进逃走	战斗中逃到上一层迷宫	DEF ブースト Lv3	4
警戒步行	降低遇敌率	DEF ブースト Lv5	2

医师

メディック



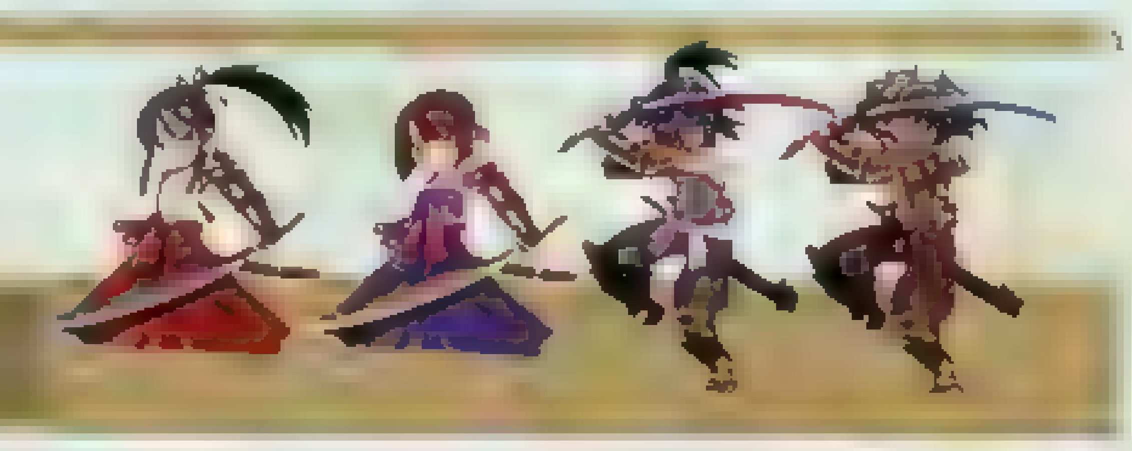
回复系法师，一般负责站在后卫线上为队友回复HP或异常状态，队伍中最不可替代的职业。游戏初期建议将技能点都用在TPブースト与回复マスタリー这两项之上，最佳的技能初始分配情况应为：キュア取得→キュアLv2→回复マスタリー取得→回复マスタリーLv2→回复マスタリーLv3→キュアLv3→エリアキュア取得。

名称	效果	必要技能	消费 TP
HP ブースト	提升最大 HP	—	—
TP ブースト	提升最大 TP	—	—
ACT ブースト	提升攻击力	—	—
回复マスタリー	提升回复特技的回复效果	—	—
博知	提升战斗后物品取得率	TP ブースト Lv3	—
TP リカバリー 推荐	每回合 TP 自动回复	TP ブースト Lv10	—
キュア	我方单体 HP 小回复	回复マスタリー Lv1	4
キュア II	我方单体 HP 中回复	回复マスタリー Lv3	10
キュア III	我方单体 HP 全回复	回复マスタリー Lv5	20
エリアキュア	我方全体 HP 小回复	回复マスタリー Lv3、キュア Lv3	6
エリアキュア II	我方全体 HP 中回复	回复マスタリー Lv5、キュア II Lv3	16

名称	效果	必要技能	消费 TP
バインドリカバリ	解除我方单体异常状态	回复マスタリー Lv3	3
リフレッシュ	我方全体异常状态回复	回复マスタリー Lv5	3
リザレクション 推荐	复活同伴	回复マスタリー Lv7、キュア III Lv3	10
战后手当	战斗结束后我方全体 HP 微回复	回复マスタリー Lv2	—
医术防御	提升我方全体属性防御力	回复マスタリー Lv3、エリアキュア Lv3	10
医术防御 II	我方全体受到致命一击一定几率 HP 剩余 1	医术防御 Lv3、エリアキュア II Lv5	16
リジェネレート 推荐	战斗中我方单体每回合 HP 小回复	回复マスタリー Lv5、キュア Lv5	3
ヘヴィストライク	附加眩晕效果单体攻击	ATC ブースト Lv10	8
キャンプ处置	低消耗单体回复	回复マスタリー Lv10	4

武士

ブシドー



【获得条件】迷宫11层中与レン对话后获得"秘传の书"，返回冒险者ギルド即可登录该职业。

使用剑与刀的职业，所有技能是刀专用，装备刀才能发挥其全部实力。压倒性的攻击力与低下的防御力形成鲜明的对比，附加各种攻击属性的奥义与许多非常富有特色的特技正好能够弥补其防御力低的弱点。

名称	效果	必要技能	消费 TP
HP ブースト	提升最大 HP	—	—
TP ブースト	提升最大 TP	—	—
ACT ブースト	提升攻击力	—	—
无明の极	夜间或盲目状态攻击力上升	ATC ブースト Lv3	—
一闪ブースト	会心一击率上升	ATC ブースト Lv5	—
息吹	回复自身 HP	HP ブースト Lv3	3
踏み袈裟	敌单体斩击，刀专用	刀マスタリー Lv1	4
上段の構え 推荐	攻击与防御力上升，刀专用	刀マスタリー Lv3	2
斩马	敌单体攻击，刀专用	上段の構え Lv1、刀マスタリー Lv5	4
ツバメがえし 推荐	一回合内 2-3 次攻击，刀专用	上段の構え Lv3、刀マスタリー Lv7	8

名称	效果	必要技能	消费 TP
刀マスタリー	提升刀的攻击力	—	—
卸し焔	火属性斩击，刀专用	上段の構え Lv5、刀マスタリー Lv10	6
青眼の構え	攻击与防御力大幅上升，刀专用	刀マスタリー Lv3	2
一寸の见切り	一回合内完全防御敌攻击，刀专用	青眼の構え Lv1、刀マスタリー Lv5	10
小手讨ち	附加腕封效果敌单体攻击，刀专用	青眼の構え Lv3、刀マスタリー Lv7	4
雷耀突き	雷属性斩击，刀专用	青眼の構え Lv5、刀マスタリー Lv10	6
居合いの構え 推荐	速度上升，刀专用	刀マスタリー Lv3	2
首讨ち	敌一定几率即死攻击，刀专用	居合いの構え Lv1、刀マスタリー Lv5	6
贯突	敌单体强力攻击	居合いの構え Lv3、刀マスタリー Lv7	4
拔刀冰雪	冰属性斩击	居合いの構え Lv5、刀マスタリー Lv10	6

巫师

カースメーカー



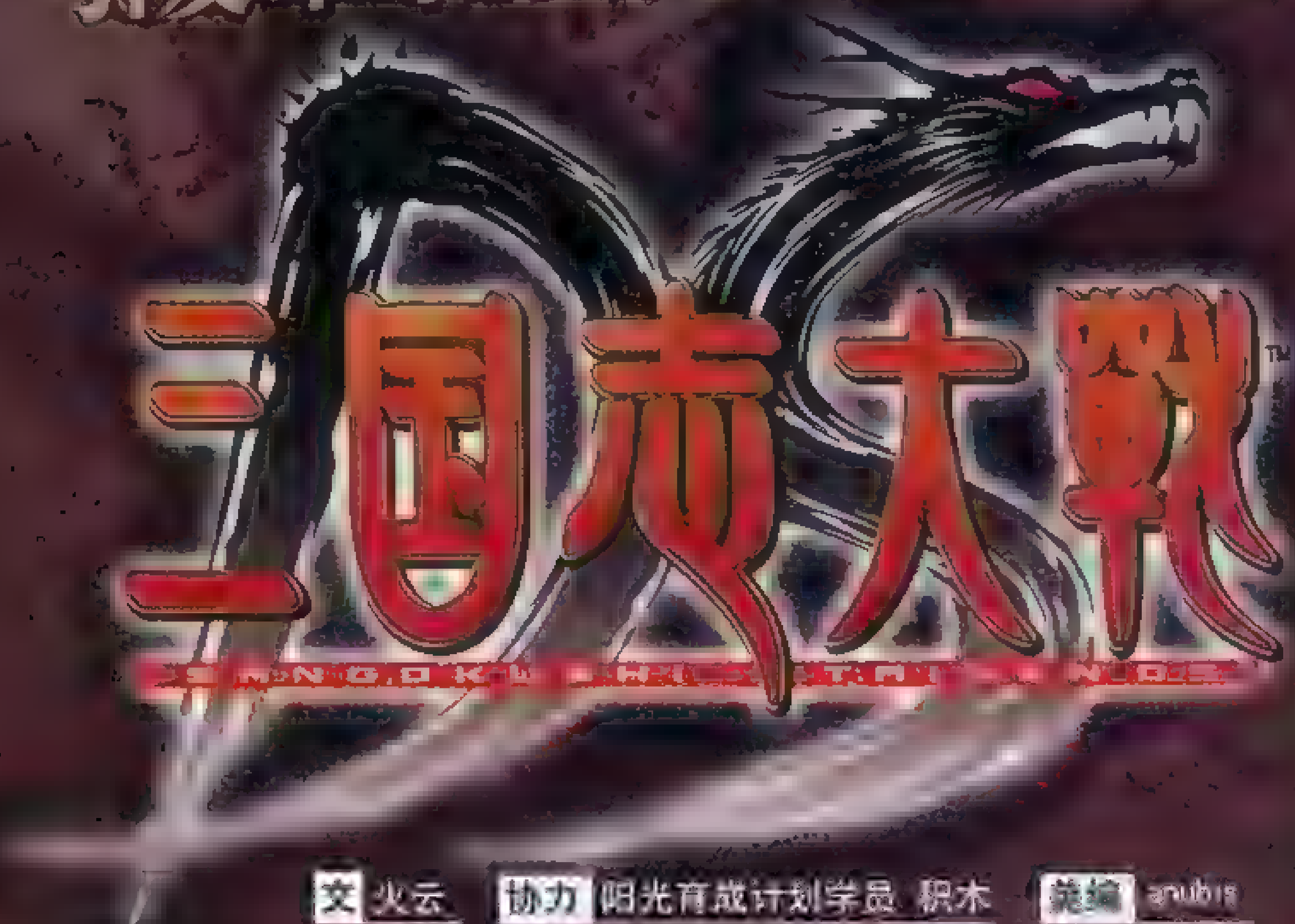
【获得条件】迷宫16层与ツスクル对话后获得"铃"，返回冒险者ギルド即可登录该职业。

与バード相反，本职业的技能全部为弱化敌方的诅咒系特技。由于速度的先天不足，战斗中通常都排在最后一个行动，第2回合到第6回合是诅咒效果发挥的时间段。

名称	效果	必要技能	消费 TP
HP ブースト	提升最大 HP	—	—
TP ブースト	提升最大 TP	—	—
咒言マスタリー	习得咒言特技的必要技能	—	—
力祓いの咒言	敌全体攻击力低下	咒言マスタリー Lv1	3
软身の咒言	敌全体防御力低下	咒言マスタリー Lv1	3
足退の咒言	敌全体速度低下	咒言マスタリー Lv1	3
幻惑の咒言	敌全体一定几率附加盲目效果	咒言マスタリー Lv2	6
重苦の咒言	敌全体异常状态时间延长	咒言マスタリー Lv3 TP ブースト Lv3	4
封の咒言、头首	敌单体一定几率附加头封效果	咒言マスタリー Lv5	3
封の咒言 上肢	敌单体一定几率附加腕封效果	咒言マスタリー Lv5	3
封の咒言：下肢	敌单体一定几率附加脚封效果	咒言マスタリー Lv5	3

名称	效果	必要技能	消费 TP
昏睡の咒言	敌全体一定几率附加昏睡效果	咒言マスタリー Lv6	6
罪咎の咒言	敌全体一定几率附加诅咒效果	咒言マスタリー Lv7	6
先制スタナー 推荐	战斗开始敌全体一定概率眩晕	昏睡の咒言 Lv5、罪咎の咒言 Lv5	—
ペイントレード	给予敌方（自身最大 HP + 现 HP 之差）× N 伤害	罪咎の咒言 Lv10	6
畏れよ、我を	敌单体一定几率附加恐惧效果	咒言マスタリー Lv10	9
命ず、言葉能ず	敌恐惧状态下使其不能行动	畏れよ、我を Lv3	0
命ず、轟を喰らえ	敌恐惧状态下使其自相残杀	畏れよ、我を Lv5	10
命ず、自ら死せよ	敌恐惧状态下使其攻击自身	畏れよ、我を Lv10	10
杀气解放	遇敌率上升	畏れよ、我を Lv1	2

引发即时战略卡片对战风暴！



文 火云 协力 阳光育成计划学员 积木 美编 anubis

三国志大战DS SEGA TAB
NDS

本作作为人气街机卡片游戏《三国志大战》的移植版，以丰富多变的战略要素和大量由著名画师绘制的精美卡片为卖点，利用掌机便携的性能以及Wi-Fi网络通信，使玩家更加方便与其他玩家对战与交流，可以说这正是卡片游戏的乐趣之处。除了街机版中的卡片外，本作还收录了全新的原创卡片。游戏进行时，玩家将使用触控笔来移动卡片，上屏则显示实时战况，在发动兵法以及特技时还会播放华丽的动画，喜欢卡片即时战略游戏的玩家不要错过此作哦。

菜单介绍

三国英杰传	历史故事模式，分为魏传、蜀传、吴传、他传，完成各自的胜利条件后，就可以开启下一轮的事件。游戏初期只有魏传、蜀传、吴传，其中一个势力通关后就会出现他传。完成一个势力的流程后，就会获得该势力的Ver1 0卡片。在三国英杰传中还可以获得由搜索队搜到的战器。
锻炼／章	CPU对战模式，共有易（2连战）、普（3连战）、难（5连战）、激（10连战）四种难度，每通过一种难度才可以开启下一等级的难度。在同战斗中中途不能更换卡组，在激难度下取得稀有卡片的几率上升。
通信／章	通信对战模式，可以通过无线网络或者Wi-Fi网络与其他玩家对战或者交换卡片。
军议	设有卡片图鉴、战器图鉴，可以方便查阅相关数据资料。在这里还可以编成部队卡组，更改系统设定，系统设定包括更改君主的名称、卡片方向的操作（初期默认使用十字键，惯用手为左手的玩家可改为使用A、X、Y、B）、屏幕纵置的方向。
チュートリアル	规则、操作方法以及相关用语的说明。

基本操作

一、卡片移动

使用触控笔移动卡片，部队就会移动到卡片的位置。

二、卡片方向

按住十字键可以变更部队行动的方向，用触控笔选中卡片后，按住↓，这时使用触控笔可控制卡片的方向；按住↑，卡片就会恢复朝向正前方；按住←、→也可以更改卡片的方向（因为游戏是纵置进行的，以上所说明的十字键方向为纵置后的方向）。

三、控制多张卡片

使用触控笔从卡片外开始画线，把多张需要控制的卡片连起来，这样就能一次移动多张卡片，并且能更改多张卡片的行动方向。



对战基本规则

游戏进行时，上方为敌军城池，敌军的标记颜色为银色，下方为自军城池，自军的标记颜色为红色。为了更方便查看战况，可以参照右上角的小地图。各个部队都会有相应的兵力，兵力被损耗为0后，就会开始撤退，此时，把撤退的部队卡片移回自城中就可以复活。另外，若想回复战斗中部队的兵力，也可以把卡片移回自城中回复。当然，复活和回复是需要一定的时间（复活和回复的时间和实际时间的秒钟一样）。对战当中，只要把对方城池的点数槽损耗至0，或者时间为0后（这里的时间1=实际时间的2.4秒）剩余量相对较多的一方胜利。在"三国英杰传"中，关卡有各种各样胜利的条件，只要完成其相应的条件就能取得胜利。



部队卡组的编成

战局开始之前需要编成部队，把起用的武将卡片移到下面的框格里，如果是不需要的卡片就把它移出来（三国英杰传中不能交换规定要使用的武将）。一个部队卡组里的武将コスト（cost）合计不能超过8点，每一张武将卡片都有相应的cost值，能力越强的武将cost值越高，最多为3点。如果是相同势力的武将处在同一部队，就会提高战斗中士气最大值，士气跟武将的计略使用有关，因此尽量使用相同势力的武将，否则在兵法上使用上就会处于劣势。

攻城



攻城是取得胜利的关键，我方部队进入敌城エリア（敌城区域）后，就会进入攻城准备状态，此时部队会开始积蓄攻城槽，蓄满后部队就会开始攻城，攻城时会损耗敌城的点数槽，反之，敌军攻打我方城池时，就会损耗自城的点数槽。攻打城门会对城池造成大伤害，不过攻打城门只能用一张卡片，使用其它卡片攻打城墙也能对敌城造成一定的伤害。当然，看准时机攻城才能百战百胜，最好先把敌军部队全部击退，或者剩余的兵力我军占绝对优势时，趁着敌军部队在城内回复之机，一气攻下城池，其次就是利用一些下降敌军移动力或提高我军移动力的兵法，迅速攻下敌城。攻城时，应该留一个部队在攻城部队的后方，可以牵制敌军部队，使攻城更加顺利地进行。

战器

战器也就是指武将的装备，许多武将都有各自的战器，装备上就能强化自身的能力（自动装备）。除了能在战场上获得战器，有时候会发生战器搜索队归还的事件（三国英杰传模式中），此时也能获得战器。



不是每场战斗都能获得。

©SEGA

3DM-SMV www.plumbook.cn

部队的配置



在战斗开始之前配置卡片时，注意一下战场上的地形，善加利用地形将会对战斗更加有利。森林和岩地会减慢部队的移动速度，例如使用骑兵通过森林和岩地时就不能使用突击了。然而火山地形会直接对部队造成伤害，我军在行进过程中要小心避开行走。当然，也可以引诱敌军进入火山地形，在外面用枪突击或者射箭就能轻松给予敌军大伤害。部分拥有特技"栅"的武将可以在战斗开始时设置一排防栅，防栅不但能有效阻碍敌人前进，也可以成为枪兵和弓兵的盾。设置在战场当中的箭台拥有跟防栅一样的作用，箭台能承受3回敌军的攻击。

兵法解说

在一场对战里只可选择一种兵法，并且只能使用一次。点击屏幕右下方的蓝圈便可使用兵法。初期只有一种兵法，随着游戏的进行会获得各种各样的兵法，也会获得强化兵法效果的宝玉和附加其它兵法效果的外传。兵法总共有10级（MASTER计算在内），兵法升至MASTER后，在战斗中使用此兵法，就会随机获得外传。外传分为"左传"和"右传"，一个兵法只能装备2种外传。



▲看准时机发动兵法，往往能够起到扭转战局的效果。

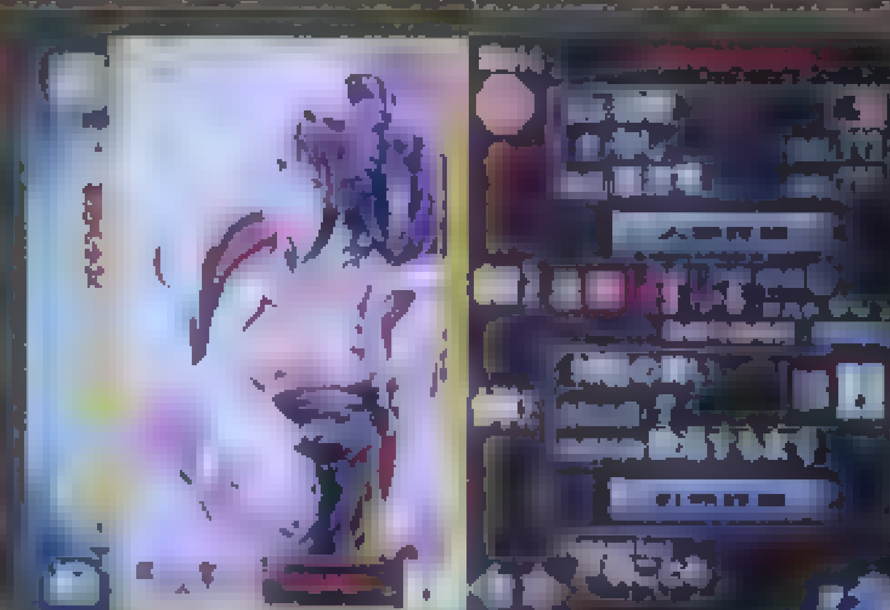
一骑讨



一骑讨发生时，需要看准时机，在银条经过蓝色或金色的区域时点触控笔，要是能点中金色区域攻击效果最强。根据玩家点击的准确度分为失败、弱、强、激、无双五个攻击级别，在总共5回攻击中取胜3回就能够获得一骑讨的胜利，也有可能出现平局的情况。胜利后能够直接击破敌部队。拥有"勇猛"特技的武将擅长一骑讨，武力高的武将在一骑讨时占有一定的优势。

兵法	内容	可以装备的左传	可以装备的右传
再起の法	撤退后，卡片留在自城复活的时间减少	士气、速军、增援	士气、正兵、增援
正兵の法	我军所有部队的武力 +2	士气、再起、速军	士气、再起、正兵、增援
速军の法	我军所有部队的移动速度提升1 5倍	士气、再起、速军	士气、再起、正兵、增援
连环の法	敌军所有部队的移动速度下降0 5倍	士气、速军、正兵	士气、增援、再建
增援の法	回复我方部队的兵力	士气、再起、速军	士气、再起、正兵
冲军の法	我军所有部队的武力 +4，移动速度下降0 25倍	士气、再起、速军、增援、再建	士气、再起、正兵
再建の法	重建我军设置的防栅，或回复防栅强度	士气、再起、速军	士气、再起、正兵、增援
神速の大攻势	我军所有骑兵部队的武力 +2，移动速度提升2倍	士气、再起、速军、远弓	士气 再起、增援、车轮
车轮の大攻势	我军所有枪兵部队的武力 +1、进入枪头全方位无敌攻击（即车轮状态）	士气、再起、速军、远弓	士气、再起、增援、神速
远弓の大攻势	我军所有弓兵部队的武力 +3、射程范围增大1 6倍	士气、再起、速军	士气、再起、增援、神速、车轮
魏军の大攻势	我军所有魏国部队的武力 +3	士气、再起、速军	士气、再起、速军、增援
蜀军の大攻势	我军所有蜀国部队的武力 +3	士气、再起、速军、增援	士气、再起、增援
吴军の大攻势	我军所有吴国部队的武力 +3	士气、再起、速军	士气、再起、增援、再建
他军の大攻势	我军所有他势力部队的武力 +3	士气、再起、正兵、速军	士气 再起、增援
西凉军の大攻势	我军所有西凉军部队的武力 +3	士气、再起、速军	士气 再起、速军、增援
袁绍军の大攻势	我军所有袁绍军部队的武力 +3	士气 再起、正兵速军	士气 再起 增援

士气	士气上升0.25
再起	复活时间缩短6秒
正兵	武力 +1，持续战斗时间2
速军	移动速度提升1.5倍，持续战斗时间2.5
增援	回复10%兵力
再建	回复防栅强度2
神速	骑兵武力 +1，移动速度提升2倍，持续战斗时间3
车轮	枪兵武力 +1，进入枪头全方位无敌攻击（即车轮状态），持续战斗时间3
远弓	弓兵武力 +1，射程范围增加1.6倍，持续战斗时间3



统领三国时代的三位首领



史书评论曹操，"治世之能臣，乱世之奸雄。"《三国演义》中因文学上的需要并没有正确评价曹操，实际上他唯才是用，军事上战术灵活多变，文武双全，"抑可谓非常之人，超世之杰矣。"

曹操

画师：狮子猿

《三国演义》中的主人公，刘备为人弘毅宽厚，知人善任，有名将关羽、张飞为左右手，自得诸葛亮后，信任专一，措施得宜，故能在地狭民少的蜀地，开创与魏、吴鼎立局面。

刘备

画师：RARE ENGINE

字仲谋，孙坚次子，十四岁便随兄长孙策转战，参与平定江东，孙策猝亡后，孙权接掌江东，在周瑜的辅佐下领导东吴在赤壁战胜曹操，使天下成三国鼎立之势。

孙权

画师：风间

3DM-SMV
www.plumbook.cn

武将卡片

兵种

武将卡片中的数据分为兵种、特技、武力、知力、计略。兵种之间存在着相克的关系：枪兵→骑兵→弓兵→枪兵(强到弱)。



骑兵

拥有优秀的移动速度，移动一段距离后就会进入突击状态，此状态中骑兵的防御力会有所提高，并且能对敌军造成大伤害。不过，要是跟敌部队发生混合乱战之后，就不能进行突击攻击了。因此，使用骑兵部队时，应进行一次突击后，立即离开一段距离再移动突击。在移动的过程中必须要够快，一碰到敌人后马上离开，要是撞进敌部队的中话就会变成混战状态。然而，突击的缺点是，如果对方是枪兵的话，直接冲上去撞在枪兵的枪尖之上是会受到大伤害的——

攻城兵

拥有最高的攻城攻击力，但是移动速度很慢，在与其它兵种交战时占不到任何便宜前进时需要其它兵种保护。一旦冲到对方城池之下我方离胜利也就不远了。攻8的甘宁与攻7的张郃是攻城的神兵。



枪兵

枪兵拥有较长的正面攻击距离，除了能像骑兵一样使用突击之外，还能使用迎击给予高速的部队造成大伤害(在迎击时需将枪头的方向对准敌部队)。因为在相隔短时间内稍微移动枪兵部队的卡片，枪兵就会朝着移动的方向进行枪击。熟练操作移动卡片的话，还能使出连续枪击。加上对枪兵的攻击范围的把握，就能更好地发挥枪兵的实力，所以在编队时最好保证有一支枪兵在队伍之中。



步兵

能力平均型，没任何特征，步兵就是不需要运用任何技巧就能轻松操作的兵种。

象兵

只有他势力才有的兵种，攻城攻击力仅次于攻城兵，但是象兵中人员的能力普遍不尽如人意。移动一定时间后，能使敌军不能迎击，并且可以将敌军部队向后击退，但击退并不具攻击力。

弓兵

可以使用远程攻击(有范围限制)，但是移动期间不能发动攻击。弓兵能延迟攻城部队积蓄攻城点数槽的速度。然而弓兵部队被敌军撞上进入混战状态后，就不能发动攻击，这也是弓兵的最大弱点之一，因此弓兵的配置不能过于接近敌军，最好配置在障碍物后方或者森林、若地等地形中。选择攻击目标时，只需转动弓兵部队卡片的方向朝向目标就可以了。弓兵被默认为自动攻击距离自己最近的正前方的部队，所以在同时面对对方多个攻城部队时我们就要转动卡片的方向来选择攻击的对象。

特技

特技有伏兵(伏)、复活(活)、超复活(超)、防栅(栅)、魅力(魅)、勇猛(勇)、募兵(募)、连计(连)，可以理解为武将特有的属性。

复活

撤退后，卡片复活的时间缩短，从通常的复活时间35秒转为24秒。

连计

含有连环效果的计略发动时，与战场上同一军中拥有特技"连"的卡片产生连环效果，计略的有效范围将为发动计略的卡片与拥有特技"连"的卡片(可以多张)之间的范围。



募兵

部队处于待机状态时，兵力会徐徐回复(同自城中回复速度一样)。

伏兵

一场战斗内只能使用一次伏兵攻击，在伏兵状态下能悄悄接近敌军，给予敌军伤害，伤害值的大小与自军和敌军部队武将的知力之差有关系，一个知力9的部队是可以轻松将吕布之类知力低下的武将秒掉的。然而，伏兵状态下部队的移动速度相对缓慢，当碰到敌军部队、防栅、火山地形、敌城エリア(敌城区域)、回到自城、使用计略、受到计略攻击(受到妨碍和毒攻击不会解除伏兵状态，但是会受到效果伤害)就会自动解除伏兵状态。因为持有伏兵特技的武将一般武力偏低，所以在行进过程中要避免暴露。如果碰上的部队是对方的伏兵，双方都会同时现身，然后根据卡片武将的知力一决高下。

超复活

撤退后，卡片复活的时间缩短，复活时间只需10秒。他势力中的孟获就持有此特技，虽然能力不足，但超短的复活时间足以让其充当起肉盾的角色。

魅力

战斗开始时，一张拥有特技"魅"的卡片可以积聚0.5点士气值，也就是说，如果有四张"魅"的卡片，战斗一开始就有2点士气值，这样一来就能尽快使用计略。

勇猛

发生一骑讨后，金色的区域出现率增大，有利于一骑讨的胜利。

防栅

在战斗开始时设置一排防栅，可以承受对方7回的攻击，也可以使敌伏兵现身，伏兵现身的瞬间不会对防栅造成伤害，在防栅中发生乱战也不会对栅造成伤害，因此在栅后配置弓兵或枪兵将会对战斗相当有利。

计略

使用触控笔点击屏幕右下角的红圈，就可以选择使用武将的计略，然而使用计略需要消耗一定的士气值(屏幕正下方的点数槽就是士气点数槽)，而且有一定的有效范围(在小地图有所显示)。拥有特技"魅"的武将能更快地积聚士气，如果敌军的多张卡片都拥有特技"魅"的话，就要注意敌方的计略伤害。



▲知力越高的武将发动计略的效果越强，像周瑜此类拥有大范围火计略的武将相当实用。

兵法名	入手条件
再起の法	初期持有
正兵の法	—
速军の法	使用40回骑兵
连环の法	使用40回弓兵
增援の法	使用40回枪兵
冲[illegible]の法	使用武力[illegible]以上的武将[illegible]回
再建の法	使用持有"防栅"特技武将30[illegible]
神速の大攻势	使用300回骑兵

兵法名	入手条件
车轮の大攻势	使用300回枪兵
远弓の大攻势	使用300回弓兵
魏军の大攻势	使用100回骑兵
吴军の大攻势	使用100回弓兵
蜀军の大攻势	使用100回枪兵
[illegible]军の大攻势	使用20回攻城兵
西[illegible]军の大攻势	使用武力8以上的[illegible]60回
他势の大攻势	使用20回象兵

www.plumbook.cn



文 邪魔天使　美编 菲菲

失落神殿 魔窟的皇帝	Ertain	A·RPG
PSP	ロストレグナム 魔窟の皇帝	日版
	无对应周边	对应玩家年龄 全年龄

通关整个游戏，发现这个游戏真的很普通。这是一个很典型的仿美式RPG的一款游戏，惟一让人眼前一亮的就是它的人设以及连招的流畅性了，而在迷宫探险方面游戏却显得很单一，一路斩杀下去很快就能通关，而装备锻造系统有点像数学题，还有点小意思。

操作简介

按键	操作
模拟摇杆	角色移动
□	轻攻击
△	重攻击
×	跳跃、取消
○	拾取、决定、调查
十字键左右	迷宫中转动视角
十字键上下	迷宫中选择道具
L+△ □/× ○	使用技能
R	防御、视角变为面对的方向
R+△	使用道具
R+□	投掷道具
R+×	下蹲
R+○	使用副武器
下蹲中＋模拟摇杆	翻滚

能力点数分配

升级后会获得能力点数，而这些点数可以分配到STR力量、DEX器用、VIT生命力、WIL精神力、RES抵抗力、大剑Master、2刀Master、剑盾Master、弓Master、道具知识这10种能力上。STR与攻击力有关，DEX与爆击、SP有关，VIT与HP上限、防御力有关，WIL与精神力有关，RES与抗性有关，大剑Master与装备大剑时的攻击力有关，2刀Master与装备二刀流时的攻击力有关，剑盾Master与装备剑盾时的攻击力有关，弓Master与装备弓时的攻击力有关，道具知识与使用道具时的效果有关。

黑暗女战士

能力点数分配推荐

STR、VIT、剑盾为主要的加点能力，如果想利用其技能可以将点数分配一些到WIL精神力上，总的来说笔者由于习惯原因喜欢用物理攻击所以对物理属性投入点数比较多，而该角色对操作也有一定的要求。

亚马逊女战士

能力点数分配推荐

作为远距离攻击角色弓Master自然是要加满的，而在STR和DEX的取舍上笔者点数更多地投入到了DEX，依靠更多的爆击来提升伤害，这个角色笔者还投了一些点数在道具知识上，不然太容易死了。

高地战士

能力点数分配推荐

作为特攻型人物攻击力当然是首选的，因此STR、大剑Mater是主要强化对象，而VIT也是要注意的，可以采取STR和大剑Mater加满，然后强化一点VIT的极端加法，由于该角色的动作稍慢，所以连续技要使用熟练。

角斗士

能力点数分配推荐

一个以速度见长的角色，能力也倾向于平均分配，STR、DEX、VIT、2刀Master都是需要顾及的，由于该角色有增加爆击的特技，所以DEX可适当低些，但为了用爆击来提高伤害也可适当加些，不过归根结底还是看自己喜好。

道具交换



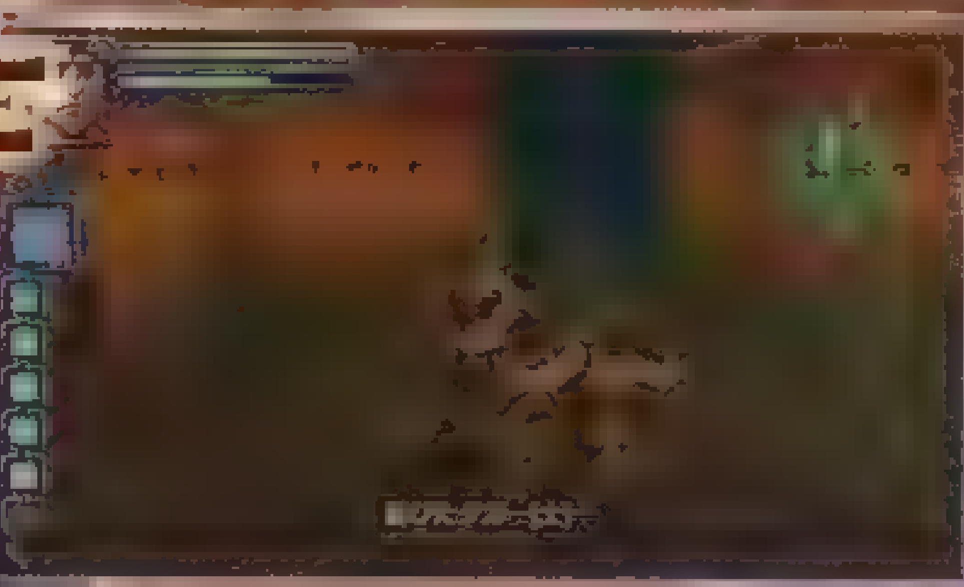
在迷宫中打倒敌人会掉落如碎片、盾、块等道具，将这些道具给广场上的瓦尔多可以与他交换道具，每个道具都有所需道具的种类和数量，而好道具所需的材料需要在游戏后期或者高难度下才能从敌人身上打出。



高地战士

卡雷多尼亚（苏格兰在古时或诗中的别名）高地民族的战士，身材高大威猛使用双手持的大剑，速度虽然不快但依靠巨大的攻击力能够对敌人一击必杀。

攻击力	★★★★★	耐久力	★★★★☆
敏　捷	★★☆☆☆	精神力	★★☆☆☆





亚马逊女战士

以弓箭闻名的亚马逊族的后裔，由于力量不高所以不擅长近战，但她高超的箭术也让敌人无法近身。

攻击力	★☆☆☆☆	耐久力	★☆☆☆☆
敏　捷	★★★★☆	精神力	★★★★★



3DM-SMV
www.plumbook.cn
ALL RIGHTS RESERVED

箱子

箱子是广场上玩家的储物柜，但这里也是更改装备、分配能力点数、调配技能的地方。在迷宫探险中如果捡到新道具或者升级是不能即时装备和分配点数，只有在广场箱子里进行。

技能

游戏中每个角色一开始只有两个技能，但每通过一个迷宫就会习得一个新的技能，最后每个人有10个技能。技能只能装备4个，所以在选择上就要有所取舍。技能使用是要消耗精神槽的，而技能也有冷却时间，也就是说使用某个技能如果再想使用必须过一段时间，处于冷却时间的技能会闪烁，当闪烁停止了的话说明冷却时间已到，可以再次使用了。另外，技能也有经验值和等级，使用该技能就会获得技能经验并使其升级，升级后的技能威力会增加。

异常状态

毒	HP 徐徐减少
暗黑	视野变窄
激怒	不能使用特技
恶梦	精神力徐徐减少
耳鸣	无法看见地图
恐慌	无法攻击
睡眠	处于睡觉的状态
麻痹	无法行动
混乱	操作方向反转

腰带

将道具放到腰带上那么在迷宫中可以按↑↓选择，然后按住R键再按△键使用。更换腰带上的物品不需要储物箱。



基本技

移动＋△	气合拔	短距离肘击	水面蹴	矢刺
移动＋□	埋身踢	低踢	逆蹴	速射
跑动中△	挑空	野蛮劈	钩爪	上踢
跑动中□	平斩	暗影突刺	二连足刀	跑射
跑动中□→□	–	–	–	潜射
跳跃中△	跳纵劈	跳跃十字	头盖割	跳射
跳跃中□	跳横劈	跳跃穿刺	扇斩	头射
翻滚中□	–	–	–	移步射
翻滚中△	–	–	–	移步重射
△	大振	强斩	逆手斩	远射
△（蓄力）	大转剑舞	–	–	狙击
△→△	大袈裟斩	十字斩	逆手突	–
△→△→△	–	杭打	逆手浑身	–
△→□	柄打	后手穿刺	足挂	–
△→□（蓄力）	–	剑舞	–	–
△→△→□	–	后手劈	狼牙	–
△→□→△	大剃	–	穿刺	–
△→□→△（蓄力）	升空斩	–	–	–
□	突	小突	直突	单射
□（蓄力）	击飞	–	–	–
□→□	脚折	二连小突	盾崩	连射
□→□→□	–	豪突	打震	曲芸射
□→△	一刀两断	倒地劈	回圆	射退 1
□→□→△	–	爆发劈	–	射退 2
□→□→△（蓄力）	–	–	–	三矢上演
□→□→□→△	–	–	–	射退 3
□→□→□→△（蓄力）	–	–	–	四矢幕引
□→△→□	斩回	左勾拳	弹破	–
□→△→□（蓄力）	地突	–	–	–
□→△→△	–	旋转踢	旋风脚	–

装备合成

与广场的莉耶塔对话就可以进行武器装备的合成了，合成材料除了碎片外还有其他武器防具。合成时会出现一个三角，每个角上都有一个数值，该数值在0～20间浮动，每种材料都有可能增减或不变这个数值，当当前数值与相应位置的数值的和小于0或大于20时是无法合成的，比如三角的左上方初始数值为2，但某个材料左上方的附加数值是－3，其和为－1，那么这种情况下是无法合成的。同理，如果该数值是18而合成材料相应位置的数值是＋3，那么之和超过20，这也是不能合成的。而当某个角的数值为20或0时则该装备会获得祝福效果，从而使能力大幅度提升，并且还能获得一些效果。



通关之后

通关之后单人迷宫模式（ダンジョンモードシングルプレイ）就可以用了，难易度设定也会解禁，该模式下可以随意去迷宫探险，而迷宫的难度也可以自己选择，大家可以向高难度的HARD和HELL挑战。高难度下的迷宫敌人强度虽然增加了但掉的道具也相对好了，对装备锻造有很大的提升。而通关之后读档继续单人模式时人物的状态、技能、道具全部继承，只是难度升了一级。本作的多人模式对应两人同时游戏，具体情况是一个人让自己的角色进入另一个人的游戏中共同作战，假设将一个人定为1P，另一个定为2P，2P要进入1P的进度，首先开启无线通信，然后两人都进入多人模式（マルチプレイ），接下来1P选择一个模式，2P选择ジョインゲーム，这样就可以两人一起游戏了。在多人模式下一个人可将自己的道具放入箱子里的交换栏里，这样另一个人就可以获取这些道具，如此一来可以实现高级别带低级别，高级别人物将好武器给低级别人物。





黑暗女战士

所属某秘密组织的女战士，该组织一切都是谜，惟一知道的就是组织中的人都能驯服潜伏在黑暗中的恶魔。装备剑与盾，擅长体术以及一些奇怪的咒术。

攻击力	★★★☆☆	耐久力	★★★★☆
敏　捷	★★★☆☆	精神力	★★★☆☆





角斗士

罗马本国闻名遐迩的剑士，使用二刀流战斗，速度快，能在找到敌人的破绽后立刻给予强力一击。

攻击力	★★★☆☆	耐久力	★★★☆☆
敏　捷	[illegible]	精神力	[illegible]

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏立方 GAME³

Vol. 119

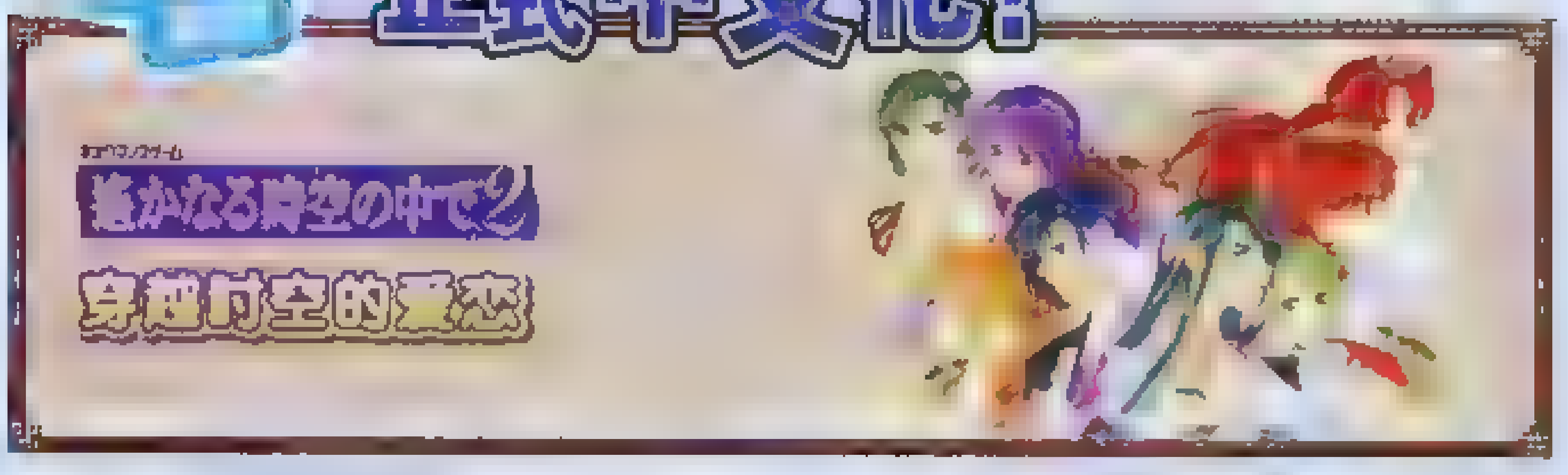
ACE飞行员 Game3@ucg.com.cn

岁岁年年花一样，年年岁岁人不同。转眼间又是新的一年，又是一期合刊。这里扯个闲话，假如有人告诉你他用PSP学会了如何开飞机，你一定会认为他得了“游戏中毒症”。虽然说现在有些飞行模拟游戏在拟真度方面达到了令人发指的程度，但这和开真正的飞机还是相去甚远，就如同你在F1赛车游戏里能跑到世界第一，而在现实里恐怕连舒马赫的屁都闻不到一样。但是前段时间在北美地区上映的电影《空中蛇灾(Snake on Plane)》却满足了一下很多玩家的愿望，片中角色又黑又胖的特洛伊就是凭借着他在PSP飞行游戏中2000多小时的飞行经验，驾驶着那架巨大的民航客机将大家安全地送回了地面。想必索尼一定给了不少赞助费，不然在最后塞缪尔杰克逊也不会高呼“PlayStation万岁！”

多边共享区 ENTER THE GAME

《遥远的时空中2》正式中文化！

雨满



最近光荣的动作确实多了那么一点点，且不论海那边密谋许久的极品游戏《高达无双》正在积极开发中，海这边的中国大陆也少不了它的消息。

2007年1月11日对光荣和中视网元来说都是一个非常重要的日子，因为他们当天在北京梅地亚中心召开的新闻发布会上公布了几个让国内玩家瞠目结舌的消息。对于普通玩家来说，这次新闻发布会上最值得关注的是中视网元将引进《三国志11》、《真三国无双4 Special》两款作品，但对于我们女性玩家来说，这个公司将同时引进女性向恋爱游戏金字塔级作品《遥远的时空中2》的消息才是让大家兴奋的。虽然本作曾经推出过台湾中文版，但作为简体中文的正式版，这还是头一遭啊！只是不知道本作是否与繁体中文版一样，除了文字方面进行汉化外还会采用中文配音？值得一提的是，从目前官方提供的图片来看，本作的名字将一改我们通常认识的《遥远的时空中2》，而换成更加诗意的《穿越时空的爱恋》……本作的中文版将推出PC版，统一售价为69元人民币。

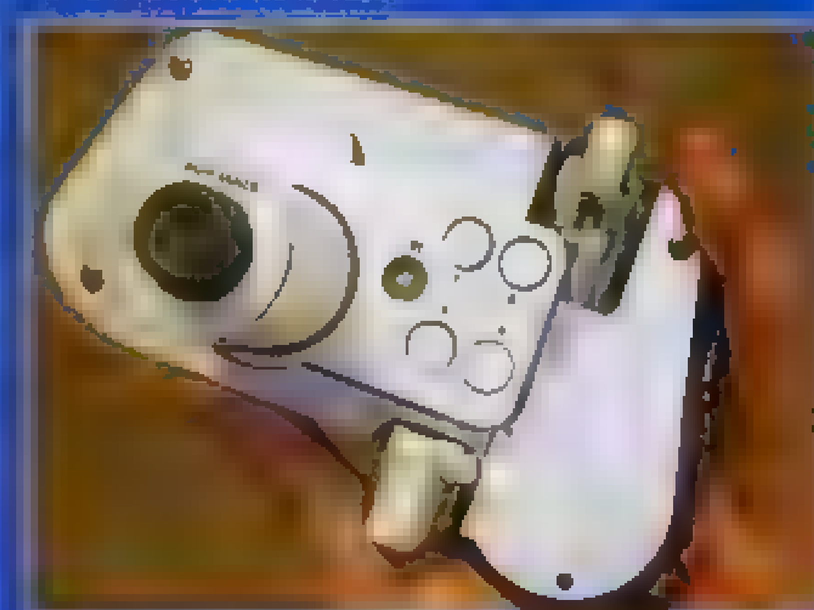
自己动手丰衣足食，外国玩家的DIY精神

由于“破解门”事件，PSP可以说是近两个月被炒得最火的主机之一，网络上PS的镜像再次成为广大玩家注目的焦点。国外强人玩家Modder自然也不甘落后，他这次打算在PSP的硬件方面做一做“手脚”。他将PSP主机与GBC主机进行了一次整合手术，把一台PSP主机的内部零件塞进了老任多年前出品的Gameboy Color主机的壳子之内，并将其命名为PSPboy。GBC的外壳仅仅只是一个载体，PSP的按键、模拟滑杆甚至于PSP的Logo等图标都完美移植了过来。由于GBC的外形所致Modder忍痛放弃了“R键”。当然，最终的完成品是个十足的花瓶，Modder表示这只是一个纯粹的“伪造品”，它并不能够实际运行任何东西。不过把那么多东西塞进GBC的壳子中也确实难为了Modder老兄。

另一名叫做Ben Heckendorn干的活显得更有些技术含量了。“我一直想为那些身体有些小毛病的人做点有用的设备，这对我来说是一个挑战。”单从出发点来看，Ben已经胜出了。他打算将X360的手柄改装成为一只手就能操作的控制器，这样那些左撇子玩家以及一些一支手臂受伤的玩家依然可以体验到游戏的乐趣。由于Ben精巧的设计，即使把他改装过的手柄反过来拿，依然适合使用。

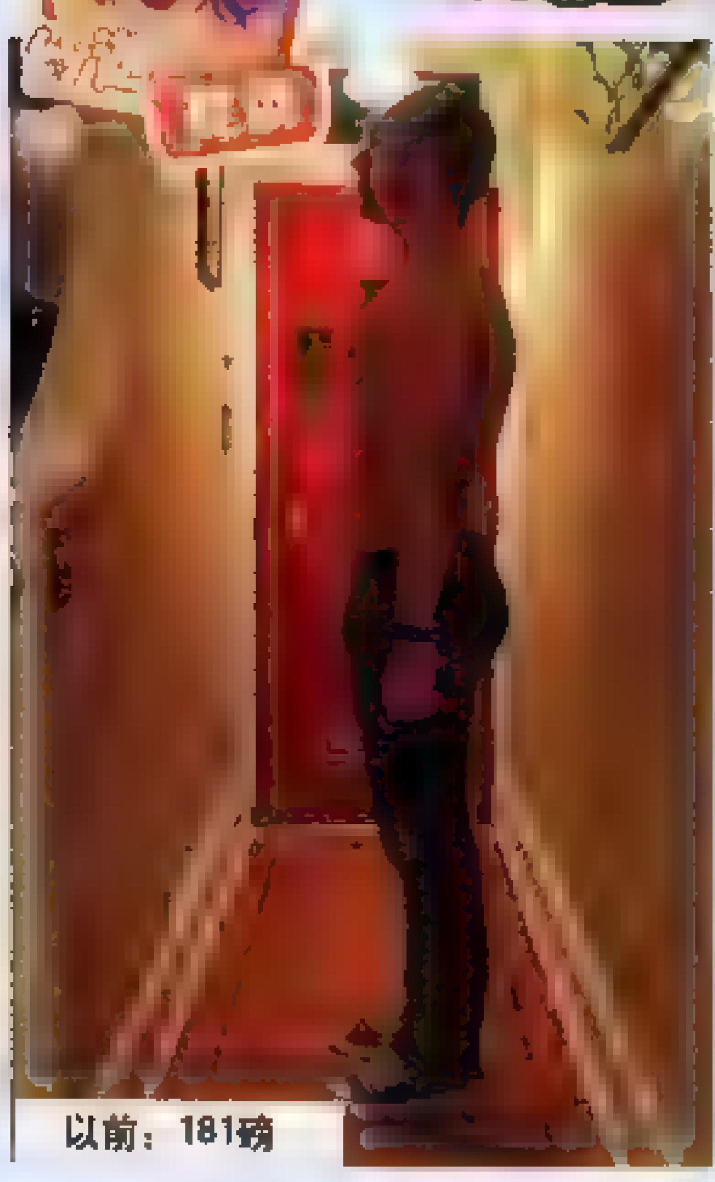


▲这台PSPboy[illegible]虽然它并不能够运行

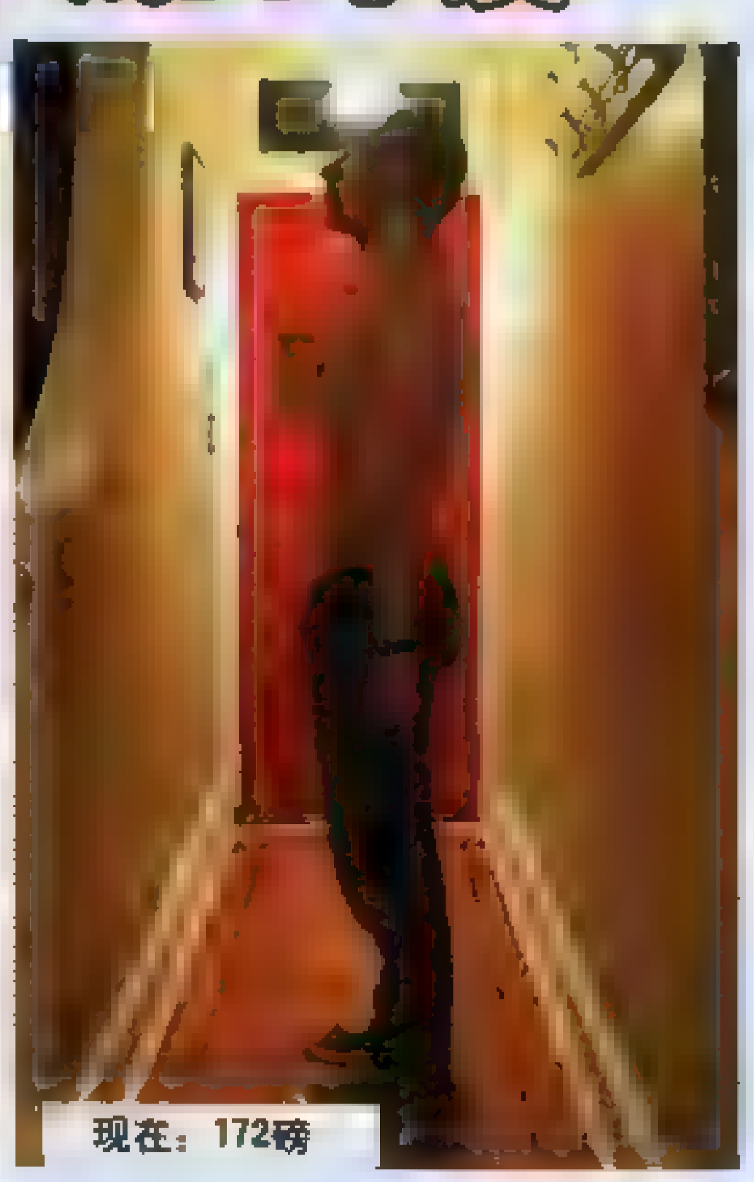


▲右摇杆与其他按键都设置在手柄的反面

减肥游戏两不误



以前：181磅



现在：172磅

总有人说玩Wii可以减肥，但一直缺乏理论根据，现在终于有一位美国玩家进行了相关实验。而实验的结果表明，玩Wii的确可以减肥！

这位美国玩家是从去年11月开始进行实验的。为了让实验结果尽可能地准确，他刻意保持平时每天的活动规律和作息时间，也未在饮食上进行任何限制性，只是每天增加30分钟玩《Wii Sports》的时间。他将每天自己身体的变化都详细记录下来，结果6周之后，他的体重减轻了9磅，BMI指数(体重指数)也有下降，腰围从34寸变成31寸。实验圆满成功！据他研究的成果表明，玩拳击是消耗卡路里最多的一个小游戏，15分钟就能消耗125卡路里。



那么Wii是不是胖子救星呢？这可不一定。这位玩家在他的BLOG上给玩家提出了警告：“Wii造成的‘Wii肘运动伤害’会在你刚开始接触《Wii Sports》的时期发生。而我也没能例外，刚开始实验的头几天我从肩膀到腰都很痛，为此我不得不去买冰袋来舒缓我的疼痛。我上班时曾按摩肩膀好几个小时，那真的很痛。不过我认为这并不奇怪，不光是玩Wii，当你开始进行任何你不常做的运动时都有可能发生这种事。这其实是《Wii Sports》的确具有运动效果的铁证。”

《怪物猎人》登录PC

邪魔天使

Capcom的《怪物猎人》是一个近几年迅速窜红的经典系列，它以其丰富的动作要素、冒险要素以及联网多人游戏深深地吸引了一大批玩家。原本对应PS2网络的这款游戏现在移师上网更为便捷的PC平台，看来Capcom的野心是很大的哦。

PC版《怪物猎人》名为《怪物猎人 边境》，是基于PS2版《怪物猎人2》制作的，第一次β版测试定于2007年2月1日开始，目前正在召集测试人员，而正式版开放时间以及收费现在还未定。游戏的系统自然是沿袭了"《怪物猎人》系列"，玩家扮演一名怪物猎人，在村里接受讨伐等任务并前往怪物的栖息地进行采集、狩猎。采花、采蘑菇、挖矿石、捕虫，丰富的任务会让你乐此不疲，而最具魅力、最刺激的自然是与BOSS的战斗。据悉，Windows版的新要素以在线机能的充实为中心，追加了各种要素。

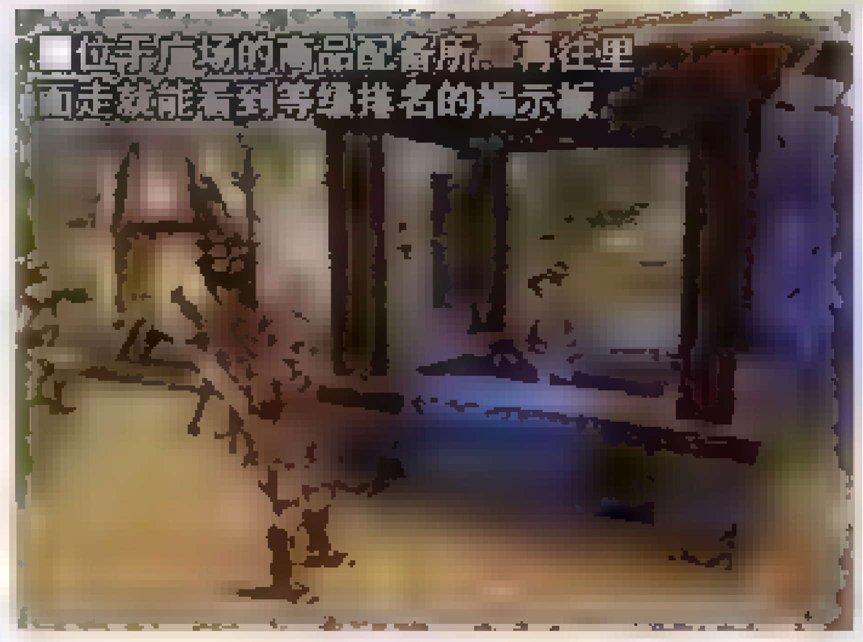




■这是梅泽波尔塔广场的标志性建筑。



■即使是在单人模式也能收到猎团同伴的信息。



■位于广场的商品配备所。再往里面走就能看到等级排名的揭示板。



■梅泽波尔塔广场概念图。

猎人聚集地——梅泽波尔塔广场

游戏开始所有猎人都会在梅泽波尔塔广场出现，这里有各种商店，可以进行道具的买卖、调合等。这里还有求人揭示板，可以进行与其他猎人的交流以及募集狩猎同伴。

梅泽波尔塔广场每个服务器都有很多个，分为任何人都能进的"自由区"，猎人等级在30以下才能进的"新手区"以及寻求帮助、募集同伴的"求人区"。准备工作做完后，团队就可以前往"东德尔玛街"，而单人则前往狩猎村。

猎人同伴组建的"猎团"

由于游戏完全网络化所以可以在游戏中建立猎团，也就是一般网游的公会系统。猎团有专用聊天频道，可以在这里进行组队、攻略交流。而在单人游戏时也会显示聊天信息。

官方狩猎大会

游戏中还会定期举行猎人比试的"官方狩猎大会"，比赛内容一般是在规定时间内讨伐一定数量的怪物、讨伐时间、获得每个怪物的总点数等。等级排名除了个人的以外还有猎团等级排名，排名靠前的还有奖品可拿。

高举反英雄大旗，奎托斯回来了！

levelup.cn

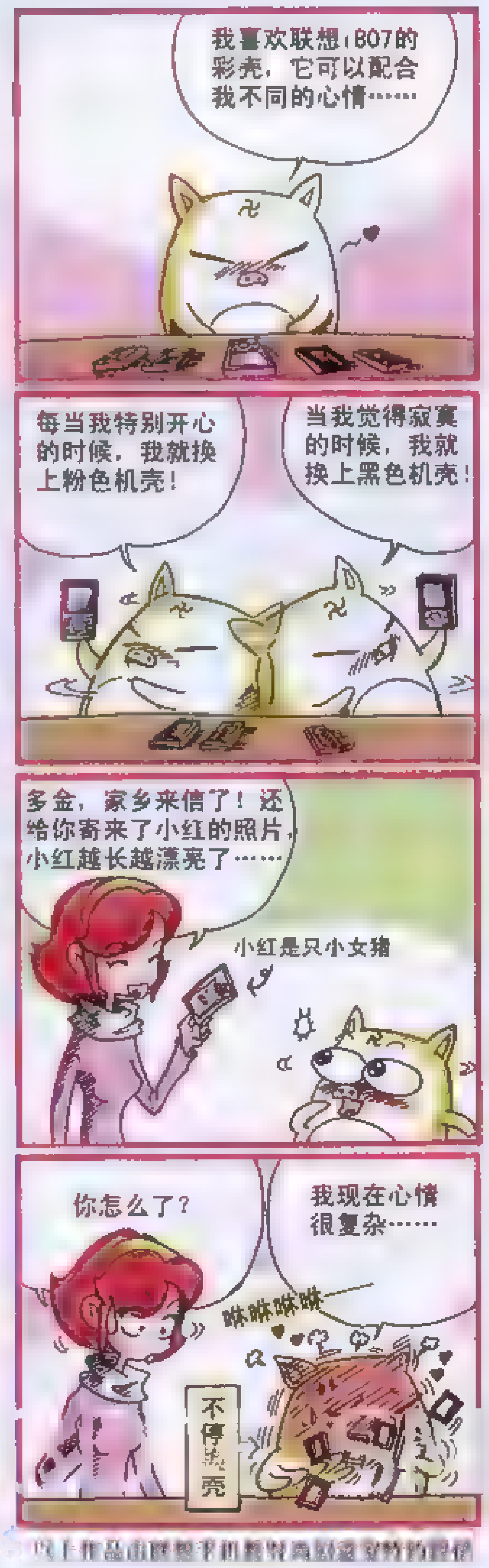
SCEA于2005年发售的动作游戏《战神》，凭借硬派豪放的风格和爽快无比的动作性赢得了无数动作游戏爱好者的青睐，游戏中塑造的勇猛无比、身手不凡的战神奎托斯的形象更是成了玩家们追捧的对象。现在，两款奎托斯的可动模型宣告问世，《战神》FANS们千万不可错过！

这两款奎托斯的可动模型由NECA公司设计并生产，预定于今年3月份正式上市。第一个版本的模型中奎托斯手持"混沌之刃"，同时还附带两个锁链攻击状态下的"混沌之刃"。整个作品从面部表情、盔甲、饰品到身上的肌肉和手中的武器都制作的栩栩如生、动感十足，把游戏中战神奎托斯的魄力表现的十分到位。

另外一个版本的设计来自于即将推出的游戏续作《战神Ⅱ》中的形象。奎托斯身着"金羊毛战甲"，左手持一把"混沌之刃"，右手提着蛇头女妖美杜莎的头颅。这个版本的奎托斯头部刻画更为细腻，表情也更加凶狠。另外，两个版本的头部、手部以及武器部分都是可以互换的。



两个模型的头部、肩部、腕部、膝部等部位都采用了球型关节设计，活动性比较出色。值得一提的是，NECA公司还透露，今年夏天公司还将发售一款13种语音版战神奎托斯，该版本的模型上设置有按钮，按下后可以听到奎托斯在游戏中的经典话语。看来这个夏天对《战神》的FANS来说注定将成为一个火热的季节。



2007'KOF98中日对抗赛即将拉开帷幕

神采飞扬 TYHIGH

《KOF》系列一直是国内格斗游戏的领头羊，发展到今天已经有10余部作品，《KOF98》是这个系列中最经典的一作，在全国乃至日本、韩国都有相当多的爱好者，全国性的比赛更是层出不穷。今年5月，神采飞扬将为大家献上一场盛大的KOF98大赛——2007'KOF98中日对抗赛。

本次比赛为中国选手与日本选手之间的对抗，经过各地的预选，最终由中国的10名优胜代表挑战日本的10名代表，决赛地点设在北京的新世界商场广场上。目前，日本方面已经确立[illegible]名种子选手，[illegible]入选国家代表，分别为[illegible]大篇户[illegible]，这三位都是日本《KOF98》的顶级选手，其中大篇户是我们国内玩家比较熟悉的选手，他是斗剧KOF2002比赛的冠军。目前日本各地预选已经陆续进行，预计今年4月底产生最终10名代表选手。中国方面也确立了[illegible]名种子选手：[illegible]（网名：[illegible]）、[illegible]（网名：[illegible]），他们分别来自上海、[illegible]，其中[illegible]更被[illegible]为职业玩家。中国地区的预选赛将在4月底至4月初进行，预选赛分别在全国14个省、市、自治区举行，每个预选赛选出一名优胜代表，5月底于北京会合争夺最终出线权。[illegible]预选赛承办方，将提供优胜选手往返北京的路费。目前已经确定的预选赛赛区分别为北京、杭州、哈尔滨、[illegible]、广州、大连，其余正在积极筹划中。本次大赛还将设立[illegible]项目，届时还会有韩国选手参与，敬请关注。

游戏机实用技术作为此次比赛指定合作媒体，将报导本次比赛的全部过程以及决赛的录像，期待大家的参与，我们会在接下来的时间里一起为大家报道大赛进程。

坚持锻炼是男人的毅力 坚持挑战是达人的魅力

胜负师 提供

在本次合刊DVD的热血最强中，因参军而与游戏阔别两年之久的上海达人玩家KELVIN又奉献了他的新作品——《鬼泣3 特别版》关卡最速精选。热血最强的老观众熟悉KELVIN应该都是因为他那些"《忍》系列"的超绝影像，而这些影像不但在国内和日本引发了《忍》的挑战和交流热潮，甚至引起了世嘉开发部的关注。那么K君这次为什么会将《鬼泣》作为自己的挑战项目，而挑战过程中又发生了什么有趣的故事呢？就这些问题，我对KELVIN进行了一段小采访。

胜负师 KELVIN你好！客气话就不多说了，你把《鬼泣3 特别版》作为这一次的挑战项目，对于熟悉你的朋友，当然还有我来说都是比较意外的，请问你为什么会选择这款游戏？

KELVIN 我参军两年，这两年来的游戏自然都错过了。退伍之后有一段比较空闲的时间，所以根据两年来《游戏机实用技术》的介绍，挑选了一些自己感兴趣的游戏来补课。《鬼泣3 特别版》是款相当不错的游戏，我玩得很过瘾，所以就把它作为了这一次的挑战项目。

胜负师 拿《鬼泣》来玩最速，这个想法很特别，很少有人这样做的，你是怎么想到的呢？

KELVIN 的确是这样。大部分的《鬼泣》高手都把挑战的注意力集中在DMD难度的全S评价这类课题上了，我也看过不少这方面的影像。虽说自己想挑战一下《鬼泣》，但我想跳出这个框框，做点和别人不一样的东西。可是一直没想好挑战的方式。后来有个朋友来我家玩，他居然没玩过《鬼泣3》，看到我用骗术师，他就说"哦？这个游戏可以窜啊窜的，能像《忍》一样玩最速不？"可以说是一句话惊醒梦中人。（笑）

胜负师 呵呵，原来是这样！据我所知，你好像以前是玩《鬼泣》的，是这样吗？

KELVIN 哦，也不是完全不碰，1代随便玩了一下，2代打通过DMD，3代当然就从没玩过了，是退伍之后才接触的。

胜负师 那算是半路出家，挺不容易的。这次你只做四个关卡的最速，会不会觉得有点少？还有，为什么会挑选这四关？

KELVIN 《鬼泣3 特别版》里适合最速的关卡的确不止四关，但我集中精力研究的就是这次投稿的四关，应该说都还比较有代表性。我希望自己这次的研究可以让更多的高手了解《鬼泣》的挑战其实是可以突破局限性的，这个游戏有它充满速度感的一面。而热血最强有它视频节目的特性，我觉得不宜做得太多太长，点到为止可能效果更好。

胜负师 呵呵，感谢你能理解节目制作中的一些困难。那这次挑战中有什么难点和有趣的地方吗？



KELVIN 困难倒还好，因为自己最近比较有空，所以进度还算快。寻找最速挑战中合适的招式、战斗类型和路线方法其实是乐趣多于困难的。不过也有件郁闷的事，那就是打第6关的时候，我被人误导，以为必须走左右两个门才能取得关键道具，没想到走任意两个门就行了。也就是说不走会发生强制战斗的右门会快不少，这让我白白浪费了两天的研究时间。比较遗憾的是没了战斗，这一关的观赏性降低了不少。

胜负师 还有这么回事啊？对了，我之前看过你《Shinobi 忍》1-A的守恒最速和2-A秀真最速，就是超了日本高手"羊"的那两个，觉得你的水平并没有退化。（levelup.cn的下载区提供相关影像的下载）有网友说你带了好多手柄去部队，每天晚上一熄灯就用手柄练，所有的画面都在脑子里，有这么回事儿吗？

KELVIN 这纯属YY！（大笑）我是回来后才开始恢复训练的，一开始打NORMAL都觉得手心冒汗，大约花了一个星期才基本恢复到两年前的水平。当然，自己原来的那些成绩被国内和日本的高手超了好几轮了，所以只保持水平还不够，现在需要的是提升。比如1－A，我觉得自己努力一下，可以达到1分11秒的。

胜负师 看来《忍》你是不会放下的。那你最近还有什么计划吗？

KELVIN 因为工作要春节之后才会安排，所以最近闲得发慌。除了《忍》之外，我还会再尝试一些新的挑战项目，对《鬼泣》的研究也不会停止。当然，也不能天天窝在家里玩游戏，这样的生活方式不健康，所以我这些天都在健身。在部队里每天都要操练，也习惯了。坚持锻炼是男人的毅力……

胜负师 对，对！坚持挑战是达人的魅力，呵呵！那你还有什么话要和读者朋友们说的吗？

KELVIN 这次《鬼泣》的挑战有一些抛砖引玉的味道，我希望自己的做法和想法可以拓展大家的思路，也欢迎高手们以我的成绩为参考进行超越，创造出更为精彩的打法。我愿意和各位一同研究和探讨，分享挑战的乐趣。

《鬼泣3 特别版》部分关卡最速成绩

难度： NORMAL **角色：** 普通但丁

条件与限制： 可选关/开加速/禁用道具

关卡	时间	关卡	时间
第3关	1分07秒	第13关	1分27秒
第6关	52秒	第17关	2分12秒

永濑丽子主题海报免费送给你!?

十六夜 提供



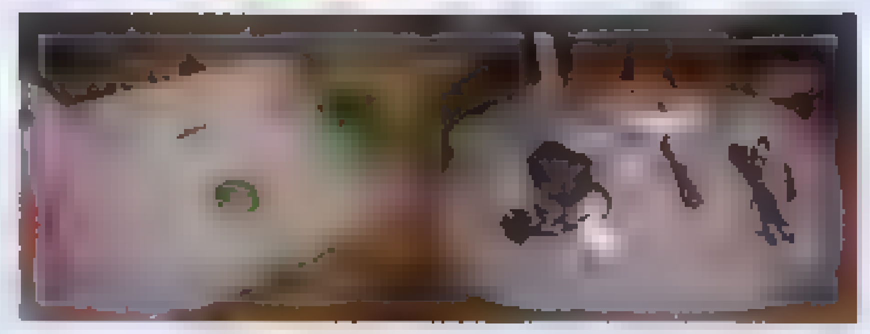
16承认这次确实是当了一回标题党——正确的说法应该是：只要观看2007年1月18日的"多罗新闻"，就能在PS3的《随身玩伴》游戏中获得《山脊赛车7》主题以及永濑丽子主题海报。

PS3版《随身玩伴》是首批PS3免费下载游戏，去年12月21日开始提供游戏主体下载，并在随后的时间里逐渐提供各种增值下载，而且绝大多数为免费下载（这其实最重要……）。游戏中可爱的小白猫多罗依然为了成为人类而努力，不过与以往系列不同的是PS3版的主要内容是名为"多罗新闻"的脱口秀类型节目，主角当然是多罗和它的损友黑猫库罗。在节目中"两人"用轻松搞笑的风格介绍日本的文化、风俗，当然有时还会加插PS3游戏的广告……"多罗新闻"虽然每次只有短短10分钟左右，但从开播起始便每日更新（运行游戏时会自动从网络更新），加上其内容千奇百怪，现在已经是16每日必看的节目了。

与此相呼应，《山脊赛车7》在1月18号提供了《随身玩伴》主体的车身贴纸。除此之外，本次提供的下载中还有《皇牌空战5》、《创圣》、《交响诗篇》、《反逆的鲁鲁修》、《.hack//G.U.》的主题贴纸以及多项赛事。

鱼目混珠的"漂白Xbox"

前些日子，在美国密歇根州的一家沃尔玛超市发生了一件非常有趣的"犯罪事件"（姑且可以这么说吧）——一个不明身分的男子提着一台崭新包装的X360来到超市要求沃尔玛进行退款（美国含沃尔玛在内的许多大型商场均允许顾客可在一周内无条件退货）。然而，当售货员打开这台"X360"外包装盒的时候，却惊讶地发现里面竟然躺着一台被漆成白色的

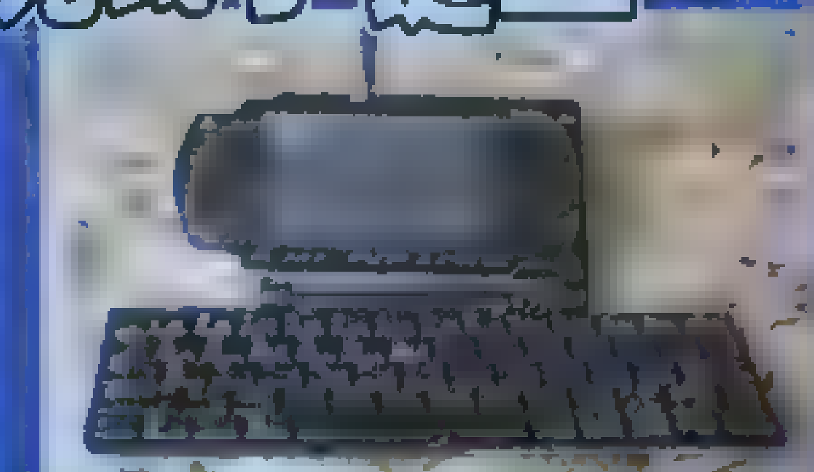


Xbox，而其他配件则被调包成电话线以及普通电源适配器。

眼看阴谋败露，还未等售货员反应过来，这位男子就立刻奋不顾"机"地逃出了沃尔玛，将粉刷得分外精致的Xbox留在了店里，让人啼笑皆非，真可说是偷鸡不成反蚀把米。

自制PSP无线小键盘

PSP有着丰富的上网功能，但采用软键盘输入的方式令人头痛不已，输入一个网址都要费很大的力气。最近国外有个昵称叫Moneytoo的网友将Palm的"通用无线键盘"进行了改造，使其成为一款能够与PSP搭配使用的无线键盘。别看只是一个小小的键盘，要使其在PSP上使用可不是一件容易的事。著名配件制造公司Logic 3很早之前就表示要开发PSP的键盘，但尝试了很久都没有成功。而Moneytoo的这款折叠式无线小键盘



已经可以在PSP上创建文本。不过目前公布的这个版本只是β版，开发者表示功能更完善的版本正在开发中，预计将可以在各种需要文字输入的自制软件中使用，甚至还可以在[illegible]对中使用。尽管如此，[illegible]版的小键盘已经在网上销售，售价为50美元。

& 3DM-SM

狩魂再燃！《怪物猎人》限定版PSP发布！

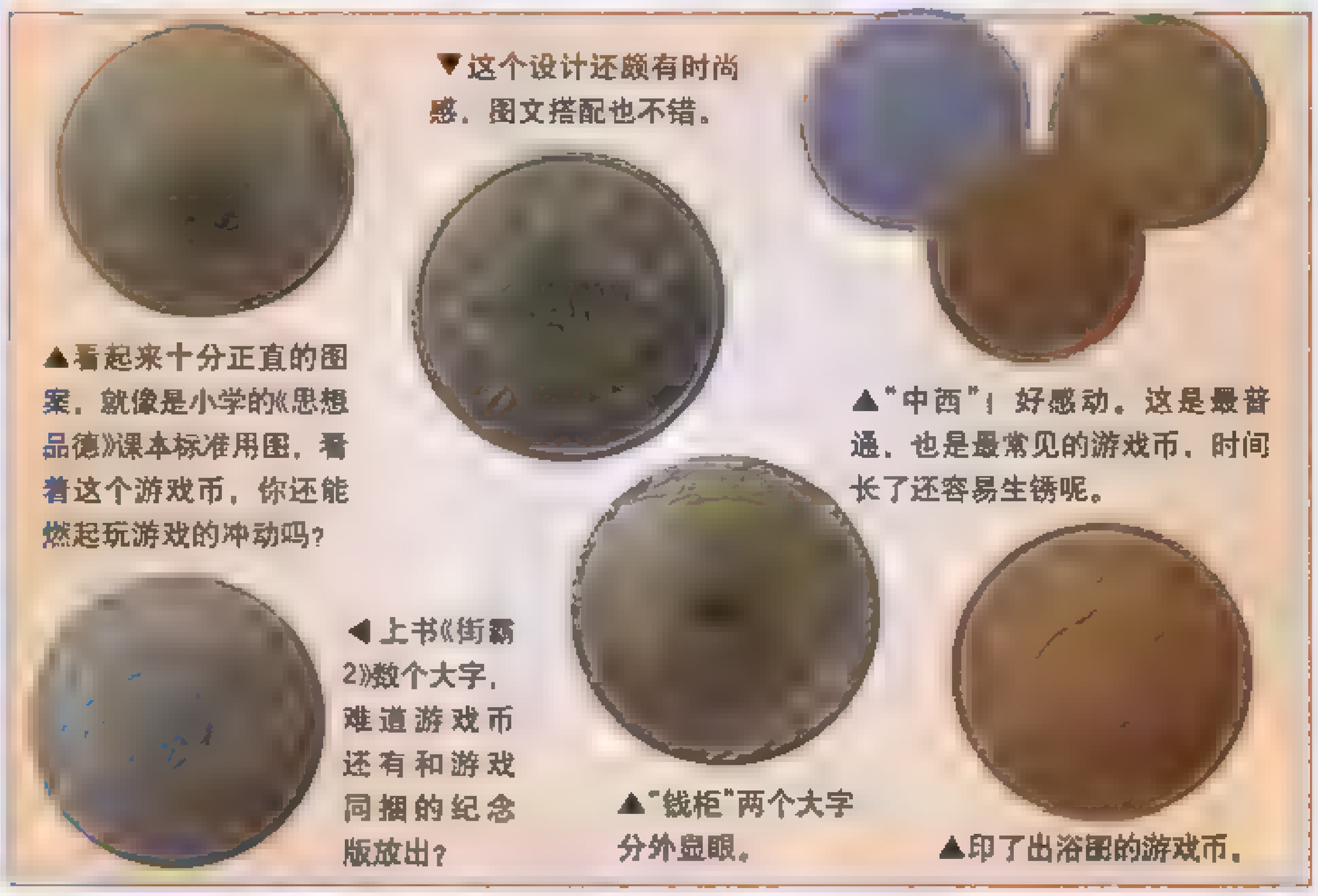
猎人公会的诸位PSP玩家们，考验各位忠诚度的时刻再次降临了。Capcom日前公布即将于2月22日发售的《怪物猎人　携带版2nd》将同时发售PSP同捆限定版，定价27300日元，全球限量发售22222台。让人惊喜的是，这款限定版主机的颜色是与"猎人世界"的主题氛围极其契合的香槟金，同时还有两张装饰面板附送（一张的主题图案是苍火龙鳞甲，而另一张则是颇受女性玩家青睐的卡通版猫厨师），足以令您根据心情随意调整PSP的视觉效果。此外，限定版还附赠"粉可爱"的生肉式屏幕擦（目前看来共有"生肉"、"焦糊生肉"、"毒生肉"和"熟肉"四种，如果是一齐附赠那可就真是太霸道了——>_<），参照冰雪小镇波凯村建筑风格设计的PSP收纳包及波凯村主题挂绳，任何一个都是FANS绝对不容错过的8星级稀有珍品。2007年2月22日，让我们共同期待狩猎解禁的那一天。





游戏币，你还记得吗？

相信有一定玩龄的玩家大多对街机有很深的感情，放学后的游戏室，被家长扭着耳朵回家跪搓衣板的时刻……种种回忆都让人难忘。当然，更让人难忘的大概应该是游戏币，这一枚小小的硬币，曾经被千万只手摸过，被千奇百怪的方式折腾过（别说你没干过在游戏币上系绳子以求一币多用的事），或许在想起街机带来的种种快乐与过去的同时，我们也该将目光投向它们。说起来游戏币的种类实在太多太多了，它也标志着当地的特色。今天我们就抓几个典型来观赏一番。



▼这个设计还颇有时尚感，图文搭配也不错。

▲看起来十分正直的图案，就像是小学的《思想品德》课本标准用图，看着这个游戏币，你还能燃起玩游戏的冲动吗？

▲"中西"！好感动。这是最普通，也是最常见的游戏币，时间长了还容易生锈呢。

◀上书《街霸2》数个大字，难道游戏币还有和游戏同捆的纪念版放出？

▲"钱柜"两个大字分外显眼。

▲印了出浴图的游戏币。

想像力有多远，改机就能走多远！

多边形 提供

嘿嘿，各位不要紧张，这里说的"改机"与盗版可没有任何关系，我要给各位玩家展示的，是国外玩家高超的DIY能力，当我们还停留在给主机换个外壳之类的小打小闹阶段时，国外的玩家已经走进了随心所欲的所想即所得的高级阶段了（笑），甚至是对刚发售的两台次世代主机，都不能"免遭毒手"。

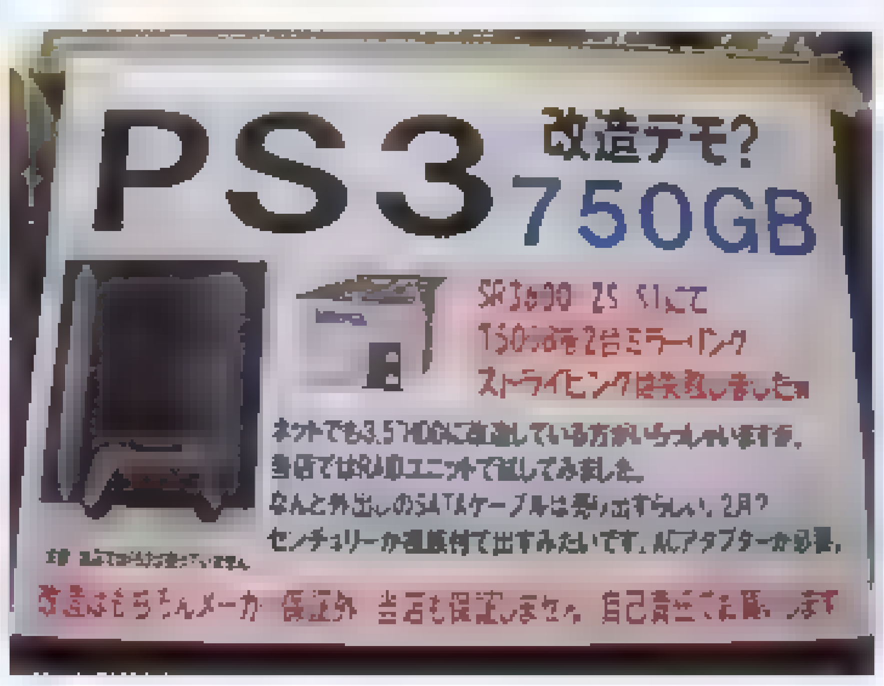
记得曾经有玩家抱怨过次世代主机搭配的硬盘太小，现在市面上大容量硬盘真是很便宜了，动辄一两百G的硬盘也不过几百元而已，而好歹算是次世代旗舰机的PS3最大容量却才60GB，实在是太小气了一点。于是就有玩家开始动手改造PS3的硬盘容量，近日在日本秋叶原T-ZONE DIY商店推出一款改造版PS3，通过外置硬盘播放器＋SATA接口的方式为PS3扩充硬盘容量——高达750GB！据称，这套改造版P S 3 采用了Seagate的SATA Ⅱ接口硬盘，容量750GB，16MB缓存。PS3能够成功识别硬盘，格式化后容量为698GB。不过从图中我们可以看到在PS3座下那巨大的硬盘容纳装置，不知道这么大的硬盘拿来做什么用呢？要知道现在PS3所提供的全部下载内容也到不了这个容量，不过相信将来如果PS3提供高清晰电影下载服务的话，大容量的硬盘就能派上用场了吧？





而另外一个进行改造的玩家则是在北美地区小有名气的Ben Heck，这次他带给我们的是另一件令人惊异的作品：Wii笔记本。Wii很好玩，看起来也很小巧，但是它必须配合一台电视使用，就算是液晶的，你也不会想到把它搬来搬去。现在Ben Heck将一台Wii和一块液晶屏整合进他的系统里面，制成了这台便携Wii。Ben采用了一块16：9宽屏的7英寸液晶屏幕，还附带了一套立体声系统，并将传感器整合到了整个套装内，并保留了NGC的手柄接口和SD读卡器的接口，同时还保留了外接显示器和传感器的端口，而电源装置是内置的。整体的集成度可以说是相当高了，惟一让人稍微担心的只是散热问题。









以上作品由联想手机粉时尚创意室特约提供



硬件 HARDWARE

请问PS3后面的AV MULTI OUT接口可以接入哪种平板电视，是否有S端子接口的CRT电视就可以玩PS3？我们通常所说的水平分辨率是什么含义呢？[广东 许海辉]

AV MULTI OUT接口是一个多元化的视频输出接口，利用它我们可以使用AV线、S端子线或色差分量线与常见的电视或显示设备进行连接，只要你选择的电视具有以上三种接口之一就能够与PS3进行连接，当然为了达到最佳的画面效果，你不妨选购带有HDMI接口的电视。通常我们所说的画面水平分辨率准确的定义应该为“水平方向上每屏幕长度的像素数”，沿屏幕的水平方向量取一段长度，使其等于画面的垂直高度，在这段垂直高度中所包含的像素数就等于用电视线数表达的分辨率。例如我们目前普遍使用的DVD分辨率是720×480，这就代表它的水平像素数为720个，再加上它的画面比为4:3，折算成用电视线数表达的水平分辨率就应该为720×3÷4=540线，换句话说，我们只有选择水平分辨率在500线以上的电视才能发挥出DVD的画面效果，也就是说该电视机能在水平方向上显示出720个像素。同理我们也能够换算出HDTV（以1280×720的制式为例，且画面比例为16:9）的水平清晰度为1280×9÷16=720线，以上的数据都是根据公式所推算出来的精确值，但是在实际的生活中往往会因为各种因素而无法达到这个理论值，所以我们通常将图象清晰度是否超过700线来作为衡量HDTV的标准也不无道理。

现在想购入PSP新机，有几个问题想请教。①我购买PSP主要用于看电子书、PMP或AVI格式的电影，以及玩游戏。那么目前DevHook可以模拟到多少版本的系统呢？可以通过模拟的系统运行高版本的游戏吗？是否支持PS的ISO？②我想在1.5系统中更换壁纸，是否支持JPEG的格式？自制程序还是只能在1.5版本下运行吗？③据说高版本系统可以不使用自制程序直接播放AVI，但却不支持PMP，通过自制软件能办到吗？④在看电子书方面，机器本身具有高版本系统支持的格式多还是通过自制程序模拟出的高版本系统支持得多？⑤现在1.5的豪华版还有新机器吗？或者一般都是通过2.0或2.5降的？[陈谋]

①目前DevHook的最新版本是2006年12月29日由Booster所发布的0.52版本，运行它可以成功模拟出PSP官方的3.03系统，自然也就能够顺利地运行目前为止大部分高版本游戏，但惟一遗憾的是，模拟出的系统仍然不支持PS模拟器，所以PS游戏的ISO也就无法使用了。②1.5版本的系统只有使用自制软件才能达到更换任意图片为壁纸的功能，而且这些软件所支持的格式多为BMP，晴天在这里不妨建议你将PSP升级到3.02 OE-A以上的系统，因为这个功能强大的自制系统已经具备了官方系统几乎所有的功能，诸如PS模拟器、更换壁纸、运行自制软件、免UMD引导运行ISO等都可轻松实现，而且整个升级过程的操作也十分简单，几乎不会出现“变砖”的情况。③从2.80系统开始，PSP就对AVI格式的影片提供了支持，不过这和我们平时所常见的由DIVX或者XVID编码所转换得到的AVI文件仍有一定的区别，在PSP上能够播放的AVI文件是采用了MJPEG(Motion JPEG)压缩技术的产物，所谓MJPEG是在JPEG基础发展起来的动态图像压缩技术，它只单独的对影片某一帧进行压缩，而基本不考虑视频流中不同帧之间的变化，从而可获取清晰度很高的视频图像，并且可灵活设置每路的视频清晰度和压缩帧数（你可以把它想象成在每1秒间连续播放数十张JPEG图片），但是丢帧现象严重和压缩效率低的严重不足也使得其很难普及。另外，PMP文件的播放仍然需要借助其他的自制软件，你不妨尝试一下PMP Mod AVC这款颇受好评的播放软件。④看电子书所支持格式的多少其实和PSP系统的版本没有必然的联系，主要还是取决于你所采用的软件是否支持足够多的格式，目前iRShell和EReader仍然是这方面的佼佼者。⑤由于目前破解降级的技术已经比较成熟，即使是之前盛传的TA-082主板无法降级到1.5版本的问题也得到了解决，所以市面上几乎已经无法寻觅到原始1.5版本的PSP，我们现在所能购买到的很多机器都是从2.8或其他高版本降级得到的，一定要在购买时注意商家因为是1.5版本的机器而故意将价钱抬高。

游戏 GAMES

《宿命传说》里那件リングアーマー在哪里才能获得？为了收集率100%强化最强装备就缺这一件了。[zbxzl]

你所提到的这件宝物在ハーメンツ西边陆地上的宝箱，看看你是否遗漏掉了。

最近正在玩美版的《王国之心II》，在收集合成素材时出现了问题，当我准备合成索拉的终极武器（Ultimate Weapon）时，始终只差1个素材就能完成50种素材的收集，满世界找也没找到这个材料，请问什么敌人身上才会掉落或在哪里才能获得？[昆明 付晓麟]

要想获得Ultimate Weapon首先要收集齐13个Orichalcum+，而一次游戏中最多却只能获得7个，因此要得到这把武器必须要二周目才行。以下就为你列出所需材料的具体获得地点（The World that Never Was简称为不存在的世界），而收集的最佳的时期为在The Great Maw完成打倒1000个无心的剧情战斗后。

Ultimate Weapon合成法

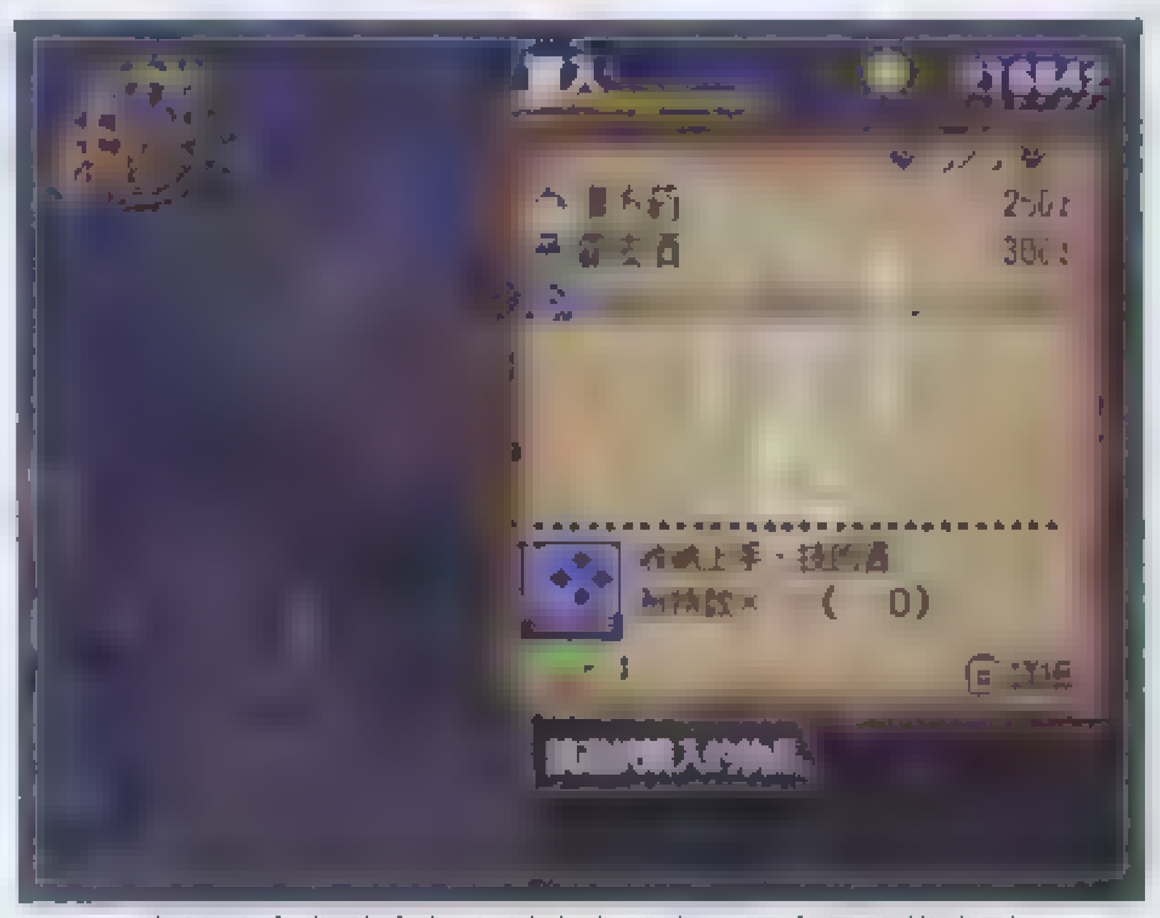
材料	获得方法
Orichalcum+ ×13	见后表
Orichalcum ×1	收集45种合成材料交给Moogle换取奖励
Mythril Crystal ×1	见后表
Dense Crystal ×1	击败Twilight Town或不存在的世界中的Berserker
Twilight Crystal ×1	击败不存在的世界中的Sorcerer
Serenity Crystal ×7	击败不存在的世界中的Berserker、Assassin、Sorcerer、Samurai

Orichalcum+的获得方法

号码	入手地点
1	完成Atlantica（美人鱼）的剧情
2	完成100 Acre Wood（百亩森林）的剧情
3	不存在的世界内The Brink of Despair中的宝箱
4	成功挑战斗技场中的Goddess of Fate Cup（命运女神杯）
5	Twilight Town内Sunset Terrace住宅街的宝箱
6	Space Paranoids内Central Computer中的宝箱
7	收集所有的合成材料交给Moogle

材料	获得方法
Dense Crystal ×1	击败Twilight Town或不存在的世界中的Berserker
Dense Gem ×3	击败Twilight Town或不存在的世界中的Samurai
Twilight Crystal ×1	击败不存在的世界中的Sorcerer
Twilight Gem ×3	击败不存在的世界中的Assassin
Serenity Stone	击败Space Paranoids中的Devastator

《怪物猎人2 dos》中的储物箱如何扩展？我现在已经打了40多个小时，但储物箱还是只有1页。[张家港 王磊]

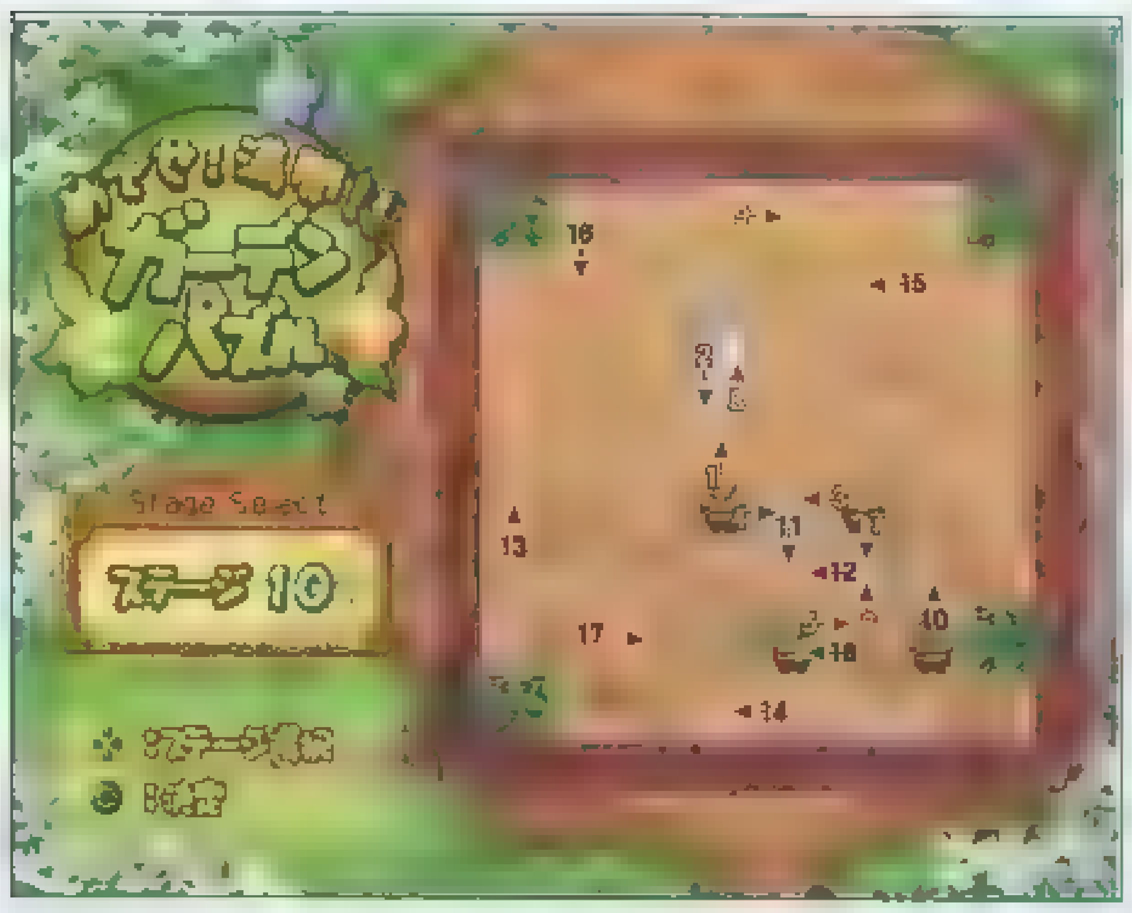

▲老婆婆会背着大包在村庄中行走，很容易就能找到。

将村庄升级到一定阶段（多完成标记为红色的任务）就可以在老婆婆处购买“收纳上手·技之书”，这样就会将储物箱的储存空间扩大1页，并且随着玩家进度不断地深入，以后还能在她这里购买其他扩充的相关书籍，目前已知储物箱最大的储存空间为5页。

最近小弟正在玩《召唤之夜4》，但却被秘密花园的第10关难倒了，不知道晴天能够给出本关具体的过关方法呢？[郑艺]

由于篇幅的关系，秘密花园的解谜方法就不能完全给大家详细列出了，如果大家还有什么相关的问题都希望在问题小卖部中向晴天询问，

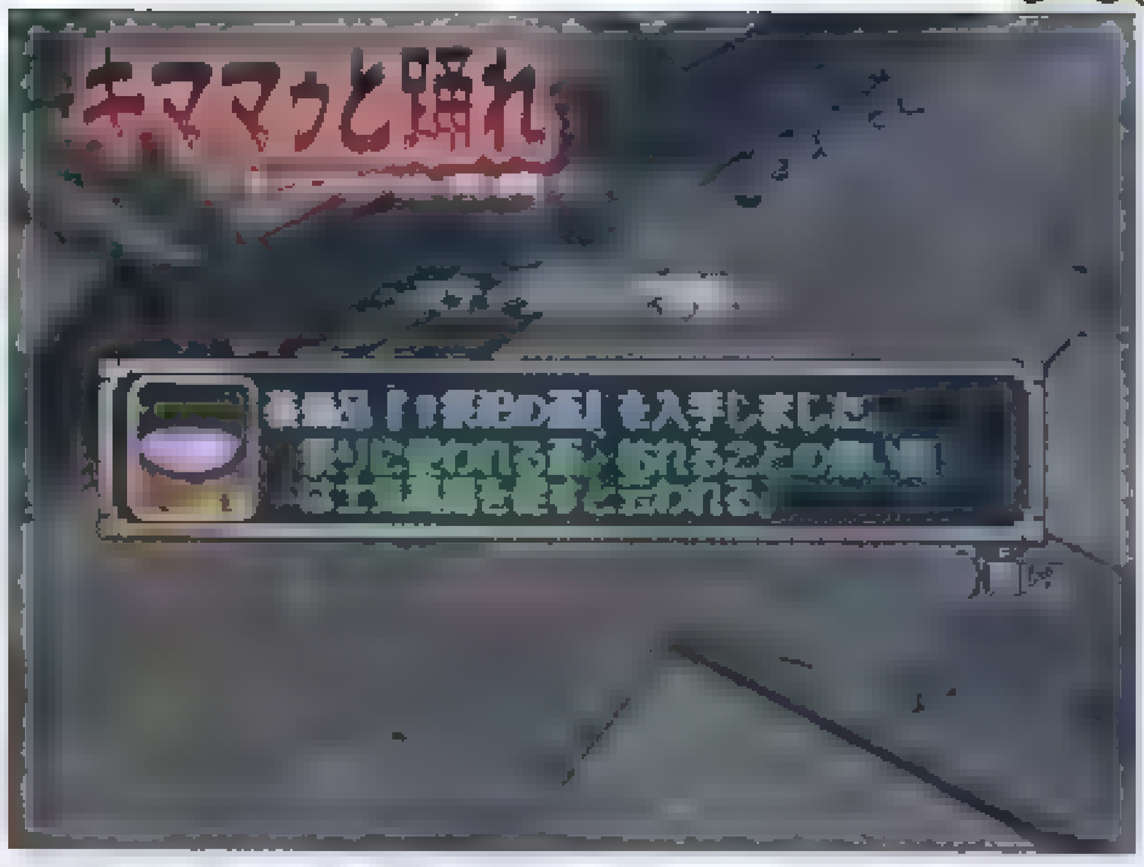
晴天一定会详细地用图文来为大家解答。你只需要根据图中的箭头方向推动花盆（红色箭头）和蝴蝶（蓝色箭头）即可。



▲每关的解法并非惟一，晴天给出的或许只是其中的一种而已。

①最近一直在玩《传颂之物　逝者的摇篮曲》，但里面的26和56号收集品却怎么也拿不到？到底是怎么回事呢？②PSP上有《WE 10》吗？③PSP上网所使用的无线LAN到底是什么？需要付费吗？[上海　顾浩川]

①26号道具“祭祀の杯”和56号道具“シトゥンペの铃”都需要在“演习时期贰”（即完成“伪りの真实～クッチャ·ケッチャ～”的剧情战斗后）中不断挑战“キママゥと踊れ～トゥスクル市庭～”的关卡才会获得，如果你已经把剧情发展到“狩りし者、狩られし者～シケリペチム～”战之后就只有二周目才能重新收集它们了。②2006年12月14日发售的《世界足球　胜利十一人10　无所不在》是PSP上“《胜利十一人》系列”的第二作，除了加入初代所没有的“MASTER LEAGUE模式”外，在等待和其他玩家进行联机对战时，玩家还可以和电脑进行比赛来打发时间的设定非常体贴。③无线LAN的全称为Wireless LAN（WLAN），利用它我们就能突破距离的限制和全世界的玩家进行联机游戏，它和传统的通过光缆等线材所连接起来的局域网最大的区别是使用电磁波在空气中发送和接受数据，而无需线缆介质。这种无线联网方式具有使用灵活、经济节约的优点，再加上具有可移动性，所以能快速、方便地解决以有线方式不易实现的网络联通问题。通常来说，日版的某些游戏要通过无线LAN进行联机游戏都需要收取额外的费用，美版游戏则没有这方面的限制。



▲选择“演习”后，如果是艾露露出现就是这场战斗了。

有几个关于《战国无双2　帝国》的问题想请教。①如何进行兵力布置？如何指定武将的目标？②我玩了两次“近几统一战”，使用的浅井军，但为什么一直拿不到“讲义·综合”呢？③我第一次玩的时候选择了“关东统一战·北条军”，但当时却不知道使用了什么政策得到了一匹等级和经验全满的汗血马，请问这是BUG还是我的运气太好了？[河北　王雨]

①只要在战况画面中先选定我方武将，之后就可以进行布置和设定目标了但只有在开战前才能布置兵力。②要想拿到“讲义·综合”，手下要有石田三成、细川藤孝、细川忠兴、小西行长、荒木村重、足利义辉、足利义昭中的任意一人，之后就等着他们提案就行了。建议以上几人收齐大半，然后将他们升为主将，因为只有主将才能提案。③这很正常。因为汗血马的入手条件就是在勘合贸易大成功时随机取得，与你第几次玩或是选择哪个剧本没有关系。

①PS2版的《宿命传说》中怎么让莉莉丝和乔尼成为同伴？②《深渊传说》后期在获得缪的村子里跟长老对话后，它会让你输入密码，请问密码是什么呢？[langmanshajia80]

①当游戏发展到天空城浮上后，先在リーネ村和莉莉丝对话，然后使用斯坦通过斗技场RANK4的战斗，最后就会发生莉莉丝乱入的情节，战胜她就会让她正式成为同伴，惟一需要注意的是战斗中请尽量避免使用秘奥义，否则莉莉丝会立刻用秘奥义进行反击，如果等级不够很有可能被一击必杀。乔尼的加入方法则为在游戏的后半部分，当剧情发展到第二次从ダリルシェイド去クレスタ时剧情中加入。②这里要求你输入的是必须和日本国内手机游戏进行联动后才能取得的密码，因此国内的玩家就只能望而兴叹了，而输入密码后会得到一些正常游戏时所无法获得的特殊道具，但实际却并没有太大作用。

阳光之星

时光匆匆，岁月如梭，在经历了一番游戏攻略、特快专递的制作轰炸后，阳光育成计划成员“迁徒的鱼”同学终于正式转职成为UCG小编火云了！本期的阳光之星就让迁徒的鱼向大家展现一下“转职”的感想和经验。不过雨滴在这里要提醒大家的是，虽然大家都是对游戏充满热情的玩家，但千万不要因为游戏忘记自己的本职哦！特别是即将进入高考阶段的莘莘学子们，千万不要因为玩游戏而荒废学业，毕竟大学中的学习生活对一个编辑来讲还是很重要的！

转眼之间被我们的无双总帅纱迦召唤至编辑部已经三个月有余，想起俺背着沉重的PS2和X360站在编辑部楼下猜测着在我面前出现的几个“壮汉猛男”究竟是哪个小编的那个下午仿佛如昨天一般。一个阳光学园的普通学员能够光荣毕业来到编辑部无疑是幸运的，更为幸运的是在编辑部内各位前辈的指导与帮助之下让我有了足够的信心与勇气迎接以后道路上将要面临的各种挑战。

雨滴姐姐说要讲一下感受，那就说下体会比较深的吧。说实话，编辑部平时的景象和我想像中的实在是大相径庭，虽说工作时间敲击键盘声此起彼伏，但是午休时间大电视前绝对热闹，此种现象在Wii发售之后更甚，当然我也是其中的一员……

由于对制作攻略比较感兴趣，所以在填阳光学园报名表的时候就选择了向这个方向发展，所以读者看到我的作品也大多是攻略性质，在今后的日子中我也会为做出最全面最细致的攻略而竭尽全力。当然，除了攻略我也会向其他方面努力，如果发现问题欢迎大家多多来信指正批评或提出更好的建议。

主要作品	
《混沌之战》攻略透解	162·163期
《龙珠Z　电光石火（NEO）》攻略透解	164期
《乔乔的奇妙冒险　幽灵之血》特快专递	165期
《杀戮地带：解放》特快专递	165期
《极品飞车　卡本峡谷》特快专递	166期
《恶魔城　迷宫的回廊》攻略透解	167期
《圣女贞德》特快专递	168期

编辑手札　写作规范化

现在有越来越多的人喜欢用Email的方式投稿。用Email投稿方便快捷、便于修改，编辑也欢迎Email的稿件，因为它省去了用电脑录入的烦恼，但普通的Email稿件中往往有大量不规范的地方，因此编辑同样需要进行大量工作才能采用。一般说来编辑拿到Email稿件后需要做以下两方面的工作：

一、检查是否有全角字符、英文标点。用全角字符输入的数字和英文字母很大，字距也比较空，这样印出来的话既浪费篇幅又不美观。英文标点则正好相反，用英文标点输入的标点符号比较小，部分标点符号和中文不同。因此我们必须要保证全文是在半角字符、中文标点状态下输入的。

二、检查是否有不规范的写法。杂志社对于各种名词（包括专有名词、游戏名、人名、公司名等等）都有专门的规范叫法，不能随意删减及更改。部分游戏可能有缩写，如《FF》、《DQ》，这种缩写同样有专门的规范叫法。此外对于网络用语、过于口语化的内容也要进行修改。

完成以上两个方面的工作之后，才能开始改错字、配图等正式工作。对于普通投稿的玩家来说，我们不要求大家做到以上两点，不过如果你想成为阳光学员的话，编辑们就会对你进行言传身教，毕竟这可是编辑的份内事哦！

邪魔院

【◆◆体会异国文化的魅力◆◆】

栏目主持：邪魔天使

邪魔天使的随笔

一年一度的年末合刊又与大家见面了，之后就是春节，终于有一个长假能够好好休息一下以及将一年中落下的游戏好好玩一玩了。2007年可以说是次世代战争正式打响的一年，对于今年业界到底有什么变化现在还处于扑朔迷离的状态，不过对于小邪这个杂食型玩家来说只要有自己喜欢的游戏就会去玩，主机什么的并不是太关心，反正最终的目标是全机种制霸，哦呵呵呵呵。(^_^)

闲聊日语

以孩子为中心的东亚精神

作者：张宏

笔者不知道您和您爱人相互之间怎样称呼，“买笛儿”还是“买打铃”？（笑）反正笔者和我爱人自结婚以来一直称呼对方的名字。不过有一次，我爱人突然喊我“孩儿他爹”，虽然有开玩笑的成分，但笔者还是觉得有点不自在，难道我真的老啦？这件小事，让笔者想到下面一种现象。

在我们中国，特别是农村地区，夫妇两个人没有儿女时一般直接称呼对方的名字，比如“(张) 铁蛋”或“(王) 二妞”。有儿女之后，称呼则变为“孩儿他爹”或“孩儿他娘”；有孙子孙女之后，称呼又变为“(孙儿) 他爷爷”或“(孙儿) 他奶奶”。

在日本，情况也是这样。夫妇两个人没有儿女时，称呼对方为“あなた”，有儿女之后，称呼对方“おとうさん”或“おかあさん”，有孙子孙女之后，称呼对方“おばあちゃん”或“おじいちゃん”。

笔者有个韩国朋友，他跟笔者说韩国也有这种情况。从这个小例子，我们可以看出，在中日韩家庭中，人们以最年幼的孩子为参照物，不断改变相互之间的称呼，而这种现象，在其他国家恐怕很少见，我从未见过美国夫妇，互相称呼“Tom's grandmother”或“Tom s grandfather”，如果真那样叫，周围的人肯定觉得很滑稽。所以笔者认为，在家庭中以孩子为中心是一种典型的东亚精神。

流行与时尚



大河剧

大河剧是日本惟一一家公共电视台NHK（日本广播放送协会）从1963年起制作的系列连续剧的名称。其内容主要是以历史人物或是一个时代为主题，而且内容十分严谨，基本上各种服饰、用语、习惯都会进行仔细核实再进行制作。大河剧的播放时间十分固定，一般来说定于每年1月的星期天晚上7点播出，一直放到年末12月，一年制作50集，一集45分钟左右。迄今为止的46部大河剧中，大部分都是讲述日本战国时代的故事，其次是幕末时期的故事，演员的选择方面也以实力派演员为主。从2002年的《利家与松》开始，为了挽回日渐惨淡的收视率，角色开始偏向偶像演员，内容也不像以前那样严谨。在大河剧的播出历史中，比较特殊的是1984到1986年间的三部大河剧（《山河燃ゆ》、《春の波濤》、《いのち》），他们都是近代戏。

2006年播放的大河剧是由仲间由纪惠主演、讲述了战国名将山内一丰与妻子千代故事的《功名的十字路》，今年1月7日播放的大河剧《风林火山》则是根据日本著名小说家井上靖同名小说改编，讲述日本战国时期甲斐之虎武田信玄及其军师山本勘助的故事。这也是NHK继1969年的《天与地》、1988年的《武田信玄》后第三次拍摄关于武田世家的大河剧。另外值得一提的是，本剧中的上杉谦信起用了著名歌星GACKT。

东瀛采风



正月

正月是日本的年中行事（ねんちゅうぎょうじ）之一，是为了祭祀丰壤之神岁神（としがみさま）而进行的祭祀活动，也是一月的别称。现在1月1日到1月3日称为三日，到1月7日就被称为松内或松七日，这个期间就被称为正月，而根据地区的不同有的地方是到1月20日为正月。

迎接岁神之日

正月是家里为了迎接岁神而进行的仪式，传说岁神在每年年初会到各家拜访，是赐予那一家新年农作收成更好、身体更健康的神。在正月，每个家庭都会在门前用门松作装饰，并摆好镜饼，这些都是为了让岁神高兴而作的准备。

在日本的信仰中，他们信奉所有的事物都有生命，作物的生命（いなだま）和人类的生命（たま）是一体的。因此，人死后其灵魂会前往另一个世界，经过一定时间之后就会化为没有个体区别的“祖灵”，也就是日本人常说的“先祖”。这个祖灵到了春天会化为“田神”，秋天结束就会回到山里变为“山神”，而到了正月就会变为“岁神”来保佑子孙更加繁荣。

最古老的年中行事

一般来说正月是日本所有年中行事中最古老的，但其起源已经不可考，一般而言是说在佛教传入日本的6世纪中叶以前正月就存在了。在盂兰盆节的半年后到来的正月原本与盂兰盆节一样是举行祭祀先祖的仪式，但随着佛教的影响越来越大，盂兰盆节与佛教仪式盂兰盆会相融合成为了祭祀先祖的仪式，而与正月迎岁神祈祷丰收的“神祭”区别开了。而现在正月门前挂门松，摆镜饼是由江户时代一般老百姓能够随处拿到的物品而演变来的。

对灵的祝福语

一年之始的正月是春天的开始，也就是“立春”，人们对春天的到访并带来生命的诞生是非常喜欢和高兴的。“めでたい”就是“迎春之嫩芽”的意思，我们经常听到的祝福别人的



词“おめでとう”就是由这个词变化而来的。而新年的祝福语“あけましておめでとうございます”就是新的一年到来了，迎岁神的祝福语，也就是人们通过交换感谢神的话来互相表达迎接岁神的喜悦之情。

当然，日本的正月和我们中国农历的正月是不一样的，中国的传统春节在日语中是“旧正月（きゅうしょうがつ）”。

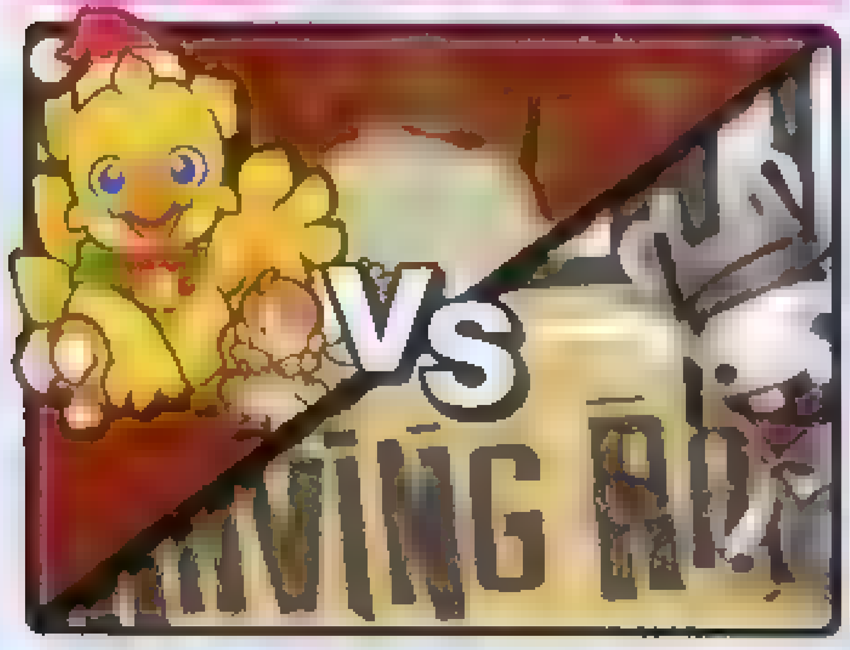


过春节图的就是个热闹，在本次的漏网之娱中在下就为大家推荐两款在亲朋好友来到家中作客时最能活跃气氛的游戏。简单、快节奏、容易上手是Party类游戏最大的特征，去年年底所推出的《陆行鸟与魔法绘本》和《雷曼 疯兔危机》这两款游戏绝对是您春节时拿来招待客人的最佳选择。在轻松愉快的游戏氛围中迎接猪年的到来，嗯，听起来还不错。在本次的漏网之娱中主持人请来了玛娜与雨滴两位女小编为两款游戏打分，她们对此类游戏的看法也许更有说服力。欢迎大家来信给新栏目提出建议，这里的改变或许就来自您的创意哦！

READY

虽说两款游戏同为各种迷你游戏的集合，但由于NDS与Wii这两款主机独一无二的特殊操作的优势，两者在风格上却是相去甚远。下面这两款游戏将展开两场PK战，“《FF》系列”中摸爬滚打十数年已经荣升为主角的陆行鸟对阵本作中完全抢去系列主人公雷曼风头的猥琐贱兔，究竟谁能够获得两位小编更多的青睐呢，好戏马上上演。

NDS ■陆行鸟与魔法绘本
AVG ■日版 ■Square Enix
2006年12月14日



Wii ■雷曼 疯兔危机
ETC ■ ■Ubisoft
2006年11月14日

ROUND 1 恶搞VS可爱



《雷曼 疯兔危机》是“《雷曼》系列”诞生二十周年及Wii首发的作品，育碧为了让这个成名作重新焕发生机，游戏重新交由系列生父Michel Ancel开发。本作一改系列传统风格，游戏中充满了恶搞的幽默感，满屏幕拿着皮搋子露出两颗大门牙的兔子们将给你带来无尽的麻烦。几乎是在一瞬之间，疯狂的兔子们几乎占领了世界，它们将雷曼的朋友关进了监狱，雷曼本人也被抓进牢房。玩家的任务就是控制“角斗士”雷曼赢取比赛以取悦观众最终让雷曼成为英雄打倒那些疯狂的兔子们。

猥琐恶搞度

没有最贱，只有更贱！跟着疯兔一起疯才能感受到游戏真正的魅力！



自从《FF Ⅱ》起，这个毛茸茸的小家伙就成为了“《FF》系列”形象代言人直到如今，由陆行鸟领衔出演的几款游戏也有着不俗的销量。其可爱的外表无论对于男性还是女性都具有致命的杀伤力，谁见了都想上去捏一把它胖胖的身体。本作的风格依旧清新，游戏的故事发生在受到火、大地、水、光四大水晶的庇护下平和的小岛之上，本无忧无虑地生活在陆行鸟牧场中的小陆行鸟为了拯救被吸入魔法绘本的同伴们、阻止魔王的完全复活，运用自己的智慧与勇气毅然向邪恶势力发起挑战。

可爱度

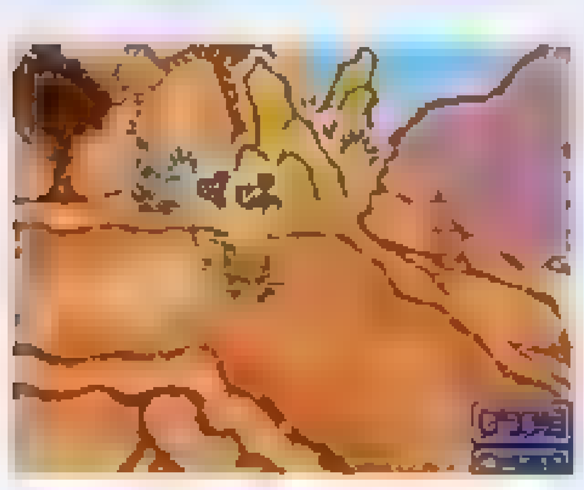
光用可爱已经远远不能形容这款游戏了，肥肥短短的陆行鸟和整个游戏画面只能用激萌才可以准确概括，看到这些场景，谁还愿意想起其实陆行鸟的体味十分重这个事实呢……

ROUND 2 触控笔VS双节棍

在《陆行鸟与魔法绘本》的流程中穿插着40种以上需要利用到触控笔才能完成的迷你游戏，点、圈、拖、转、吹等各种你能想到和你想不到的触控笔的操作方式在这些迷你游戏中都将用到，利用Wi-Fi联机功能最多支持4人对战，乐趣更是成倍增长。

Mini Game 乌龟赛跑

利用触控笔点击下屏的乌龟就可以控制它前进的方向。把触控笔从乌龟身上移开后它就会把头缩进龟壳之内，这样就可以防御从上方落下的石头，但是一旦不小心被石头砸到，不仅会使乌龟后退很大一截，还将失去正确的前进方向，实在是得不偿失。



在限定的时间内最先到达山顶的即可获得比赛的胜利。

Mini Game 魔法豆子



本游戏类似于跳跳床，使用触控笔在下屏画叶子把陆行鸟不断向上弹，叶子画得越小陆行鸟就弹得越高，叶子的方向也将决定陆行鸟弹出的轨迹，叶子太大的话陆行鸟掉在上面是会破的。当然也不要一味的向上猛冲，因为碰到火球怪后会有短暂的时间不能再次弹跳。

迷你游戏精彩度

迷你游戏要在世界各地发现了魔法绘本之后，进入绘本的世界去游玩这个设定十分有趣，虽然都是些有名的老游戏，但是独特的风格仍然能激起游玩的兴趣，更何况还支持4人对战！

在《雷曼 疯兔危机》中共收录了70多个极具创意的迷你游戏，这些游戏都将充分应用到Wii双节棍手柄的特性。想像一下全家人拿着双节棍手柄对着电视屏幕上的兔子们手舞足蹈的样子，非常有过年的感觉呢。

Mini Game 掷奶牛

这个迷你游戏中雷曼要将比自己身体大上数倍的奶牛旋转起来并向远处投掷出去。游戏的玩法类似于我们经常看到的体育比赛中的链球，当然旋转铁链的动作是通过Wii的手柄模拟。将手中的手柄尽可能快地旋转，在适当的时机松开才可以使雷曼将奶牛投掷出去。



Mini Game 兔岛惊魂



育碧本家的FPS大作《孤岛惊魂》也难逃被恶搞的命运，在这个迷你游戏中处处可见育碧FPS游戏的影子，只是那些荷枪实弹的猛男壮汉们都变成了一个个手里端着皮搋子的猥琐兔子。游戏的目的是打倒所有在你眼前出现的兔子，拯救出Globox。操作方式也类似于光枪射击游戏，利用遥控器手柄瞄准以及开火，迅速晃动双节棍手柄给武器上膛，双节棍手柄的Z键可以抓起兔子，再次按Z即可将兔子扔向光标所指之处。

迷你游戏精彩度

简约而不简单，想要制服那些疯狂的兔子不付出个腰酸背疼的代价几乎是不可能完成的任务。

掌机动态扫描

春节一条龙购机指南！

即将到来的春节，一定让无数玩家朋友们舒了口气。结束了一年的学习和工作，终于能够尽情地玩自己喜欢的游戏了。而春节也是市场的一个销售旺季，而大多数学生朋友也都会乘着过年购买自己心仪的主机。那么，今天就由蜘蛛来为大家做一个系统性的购机指南吧！

文 断腿蜘蛛 编 零下

PSP



先从国内销售势头旺盛的PSP说起。作为一台被奉为“21世纪的Walkman”，PSP已经成功的完成了属于自己的使命，宽大靓丽的液晶屏，功能强劲的处理器都是被玩家们津津乐道的方面。如果正在看杂志的你已经打算要入手一台的话，那就一定要仔细看清楚了。因为接下来蜘蛛教大家如何购买一台完美无瑕的PSP！

首先要说明的是，PSP的版本问题，目前市场上以欧版、港版、台版为主。这些版本的PSP在功能方面其实并没有任何差别。但是市场上PSP价格一直得不到统一的原因却是在于降级方面，也就是我们俗称的软降和硬降这两种降级方法。这两种降级方法降下来的1.5版PSP功能方面也都一样，对自制软件的兼容性也都相同。惟一的区别就在于硬降是需要拆机降级，目前除了黑色和少量白色的PSP，其他颜色的PSP均是硬降的1.50版本。

截稿前紧急更新

3.03系统实现软件降，对应目前包含TA-082、TA-086在内的所有型号主板。其他诸如2.81等此前无法软件降级的机器均可升级至3.03后降级为1.50，但进行降级需要一张05年版本的正版《GTA 自由城故事》进行启动，极其稀有，所以目前软降的机器价格依然居高不下。

主机篇

拿起你中意的PSP后会不会觉得PSP正面的面板非常的光滑而且漂亮？这种材料天生就不耐刮，很容易就花脸破相。大家以后使用的时候一定要注意这个问题。好，现在进入正题，先检查主机是否完好无损。然后看看主机下部的编号是否由17个数字组成，如果是那就表示这台主机不是官方翻新机。接着还要检查装电池块那里是否有2张保修标签？如果有而且完好无损，那就表示这台机没有被拆过，是软降的。接下来便是开机进行进一步的检测了！打开机子后，试试各按键是否灵活和准确，特别注意下方块键的硬度，过软的话建议让BOSS换一台试。最后要检查的便是主机是否能正常读盘了，让BOSS拿一张UMD给你试看看，读盘时光头会不会发出很大的响声，读盘的时间大约是多久。一般来说新机读盘都很快，前提是那张UMD不要满是伤痕才行。这些都测试完毕后，就该进入我们的配件篇了！





配件篇

说到PSP的配件，首要的一个就是豪华版的配件包了。豪华包里附带的配件有：Sony原装32MB MSD记忆棒一张、挂绳一条、耳机一条、线控一条、原装软包一个。我们就主要来讲解一下如何区分这些豪华配件是否为原装货！首先说说软包，PSP的原装软包质地柔软，内层的海绵无条纹，可以很轻松的打开，而组装的软包，质地硬朗，内层有很明显的纹路，打开时会显得非常坚硬。以上便是判断软包是否原装的主要方法。而说到耳机和线控，那就比较简单了。把耳机接上主机后，试听一下电子乐(例如大部分的高达音乐)PSP的原装耳机低音比较雄浑，稍有浊音，而高音则比较刺耳，偶尔有破音现象出现。但组装的耳机，重低音是完全感觉不到的，低音部分非常浑浊，高音频繁出现破音现象。看完耳机，再来看看线控。原装的线控制作得相当精致，虽然是塑料制品，但是喷漆喷得相当均匀，很有质感，每个按键都相当有感觉。背后除了有Sony的LOGO以外，还有“PSP-120”的字样；而组装的线控，喷漆不均匀，按键感觉不一致，有些比较结实有些比较松软，背后没有“PSP-120”的字样。这就是评判的标准。至于挂绳和32MB MSD记忆棒蜘蛛个人认为没有测验的必要，而且像挂绳这种东西，就算拿去调包了也卖不了几个钱。当然，除了豪华包里的配件要判断以外，我们还要判断的一个配件是随机赠送的那块原装电池。电池原装与否直接影响到大家的PSP的使用时间，因此各位玩家们购买的时候一定要谨慎判断！不能放过任何一个细节。先来说说原装电池，PSP原装电池的正面采用的是凹面印刷，背面的字体非常的匀称，结合处也是相当紧密。同时，原装电池的产地目前都是在中国。这点是很重要的！如果你现在还能买到日本产的原装电池，那么你应该感到更加警觉，而不是庆幸。原装电池在主机接口处的金手指非常的精致，长度也一致。精美的做工让人感觉整块电池浑然一体，没有丝毫的不协调。而组装的电池，不可避免地在接缝处会有凹凸不平的现象出现，而且背后的字体也印刷的比较模糊，正面甚至有的采用的是凸面印刷，与主机的接口金手指长短不一，这些都比较明显。只是需要玩家们仔细去观察。





千万不要因为BOSS的几句闲言闲语就分散了自己的注意力。要记住！买来的PSP是你自己的！这是水货，出了店门，BOSS可是不会认账的。最后关于电池还有一点要注意的是，大家一定要测试电池是否能充电，这个问题蜘蛛已经遇过不止一次了，原装电池也同样会出现相同的情况。同时，蜘蛛另外要补充一点，关于豪华版和普通版的选择。一套豪华包的进价是185元。这个价钱里面包含了以上5件东西，可以说是非常超值的。

接着要说的是屏幕保护膜，引导盘以及记忆棒这三样重量级的周边配件。蜘蛛就一样一样慢慢谈：

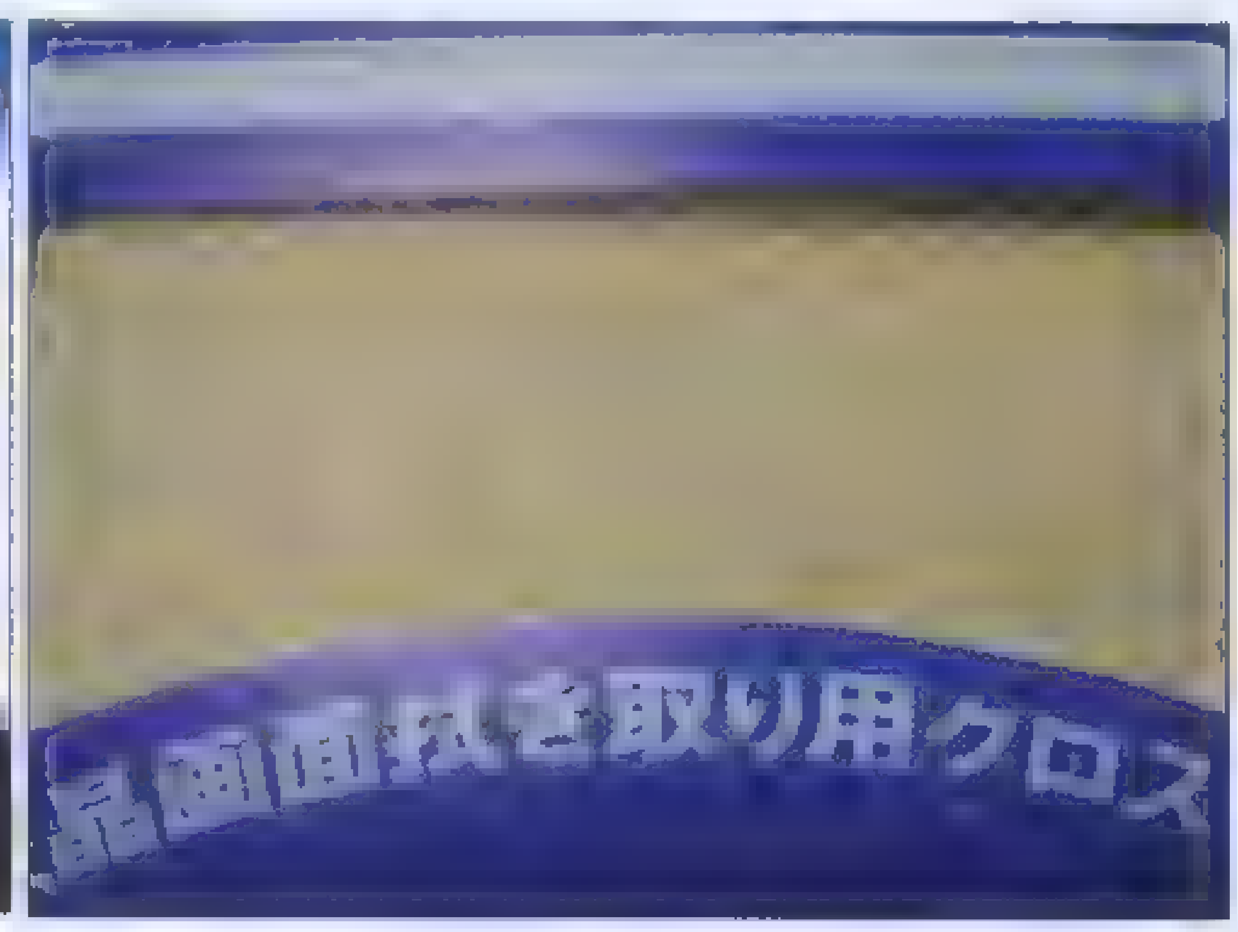
首先是屏幕保护膜。屏幕是PSP最重要的部位！而且PSP那宽大的脸很容易破相，指甲长一点的玩家往往一个不小心，就给自己的爱机留下了惨痛的回忆。为了避免这样的情况发生，我们要给我们的爱机选择一款优秀的贴膜。目前市场上热销的PSP保护膜有：HORI膜，香港立新OA膜，以及一些其他日产原装膜。而最受欢迎的就是HORI的原装膜了。无论是透光率，柔软度还是吸附力来说，HORI膜都是目前市场上最适合PSP的贴膜了。这里，主要跟大家说一下如何辨别真假HORI膜。主要从两点来判断：一是擦拭布，原装HORI膜送的是黄色的粗纤维擦拭布，仅此而已，只要不是这样的就都是假的；二是拿起膜对着灯光，原装HORI膜会有淡淡的蓝色光，而组装的则没有。当然，眼尖的玩家还可以根据透光率来辨认是否原装。而贴膜的时候，如果不小心制造出气泡的话，可以撕起来将气泡处理掉后再贴一次。这也是原装膜的一个优势所在。

接下来就是选择一张适合自己的MSD记忆棒了。目前市面上热销的是：2GB的1959MB高速组棒，2GB SANDISK行棒，2GB SANDISK彩棒以及4GB SANDISK蓝棒。到底如何取舍呢？这其实是根据玩家对于PSP的需求而定的。游戏为主的玩家可以选择2GB高速组棒或者2GB SANDISK彩棒，而以多媒体功能为主的玩家选择的重点就要放在4GB的组棒或者4GB SANDISK行棒上。但是，由于目前市场上出售的4GB组棒大多为增容棒而且速度非常慢，蜘蛛还是不建议大家购买。主要的选择应该放在2GB高速组棒和4GB SANDISK行棒上。这里要说明一下的是，近期市场上出售的2GB高速组棒有部分是增容棒，因此，测试的时候一定要拷贝一些大容量的游戏或者电影，最少要超过1G，如果出现“错误：数据循环冗余校验失败”，那就表示这张棒是增容棒。其次，4GB棒的使用小技巧就是要用FAT格式化，具体方法是：1.右键单击“我的电脑”选择“管理”；2.在左边的下拉菜单里找到“存储”左键单击；3.再在右边的菜单里找到你小P所属的磁盘，右键单击选择“FAT格式化”。等待格式化结束后，再将必要的文件夹创建一下，就大功告成了。用这个方法格式化后的4GB棒，在传输速度上有明显的改善。

最后，就是引导盘的选择了。近期市场上的引导盘也是花样百出：二手翻新的UMD引导盘，全新UMD引导盘，廉价正版游戏引导盘，以及打口游戏盘（海关罚没品）这四种。其中，全新的UMD引导盘就是欧版主机里附带的演示DEMO盘。只是有些店家会将其分开卖而已。如何选择适合自己的引导盘呢？这点还是要看玩家对PSP的需求。游戏为主的，建议使用全新UMD引导盘，配合DevHook可以玩遍目前所有的破解游戏；而以享受PSP多媒体功能为主的玩家可以购买一张打口盘甚至也可以不买盘，配合3.03 OE等自制系统，可以免引导运行目前大部分的破解游戏。

以上，便是PSP购机时应该注意的事项，相信大家在看完后一定对PSP有了更进一步的了解，蜘蛛在这里还要提醒大家一下，购买主机的时候一定要谨慎，不要因为开心而冲昏了脑袋。细节方面一定要弄清楚。不要全部听信JS的话，适时地反问JS一些问题，可以有效的防止JS更换配件以次充好。最后，要讲的是PSP的一些实用周边。





其他周篇

众所周知，目前市场上的周边可以说是百花齐放，各式各样的周边绝对可以让每一个玩家晕头转向。如何挑选适合自己的周边呢？那我们就一起来看看吧：

首先要推荐的是PSP/NDSL双用54M高速神卡。PSP和NDSL都是掌上型游戏机，但是由于日常生活中并不可能随时体验到多人联机的乐趣，因此，选择一款好用的无线网卡是很有必要的。而神卡则是专门为PSP、NDSL研制的，54M保证了网络连接速度，而且使用简单。无论是KAI还是Wi-Fi都一并通吃！惟一的缺点就是散热不行。但，总体来讲可以说是PSP/NDSL上最实用的周边了。



接下来推荐的是卡登士PSP保护组合。卡登士PSP保护组合总共包括了：PSP硅胶套×1，PSP硬壳×2，PSP镜面×1。全方位的保护可以让你的PSP更安全！当然，这么多原装货堆在一块卖，价钱也同样很不菲。

总的来说，PSP的配给方案以及购机指南就到此了。按照蜘蛛所教的方法购买PSP，可以防止被JS欺骗，同时也不会花冤枉钱。这里再说一些零散的东西，目前市场上除了黑色以外的其他PSP都是普通版，配的豪华包也是黑色PSP版的豪华包。大家购买的时候不要觉得意外。

各色主机及配件名称	参考价格	推荐度
PSP黑色/白色/粉红	1680元	★★★★★
蓝色/银灰	1700元	★★★★★
2GB高速组棒	220元	★★★★
4GB低速组棒	400元	★★
SANDISK 2GB行棒	500元	★★★★★
SANDISK 4GB行棒	1000元	★★★★
PSP HORI 原装膜	50元	★★★★
PSP二手翻新引导盘	100元	★★★
PSP全新引导盘	120元	★★★★★
PSP廉价全新正版	160元	★★★
PSP游戏打口盘	130元	★★★
PSP摄像头	380元	★★★★★
PSP数据线（组装）	10元	★★★★
PSP/NDSL两用54M神卡	140元	★★★★

NDS NDSL是一款非常小巧可爱的主机，相当讨人喜欢。特别是很受女孩子的欢迎。介绍这款主机时，蜘蛛同样会相当用心的。我们就一起进入NDS购机指南之主机篇。



主机篇

目前国内市场惟一较为健康的应该算是DS和SP系列主机，凭借神游的努力，国内市场也渐渐呈现出一款良好的发展势头。在此，蜘蛛先为神游喊声：加油！

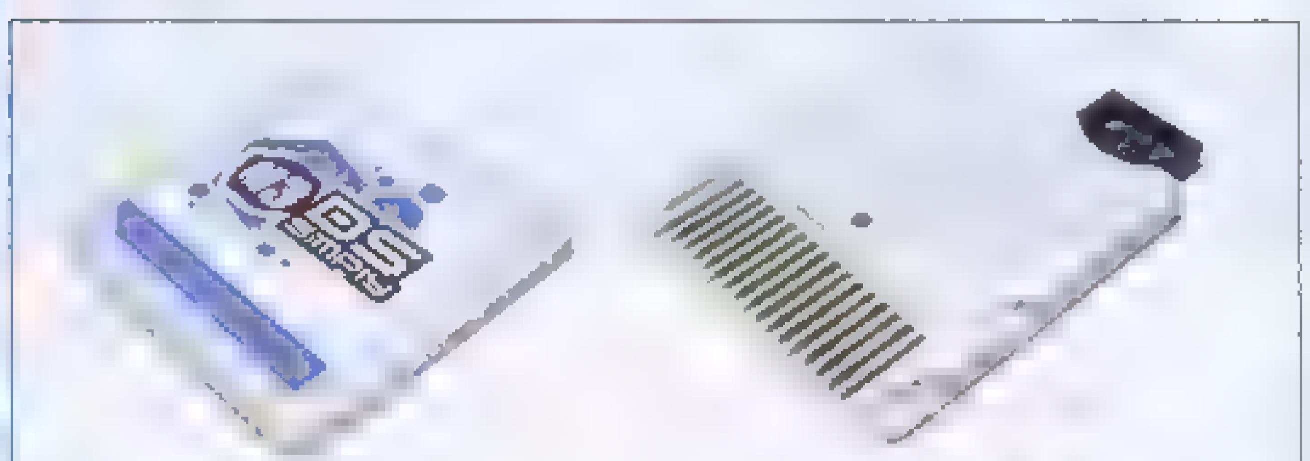
国内市场上，DSL主机的选择并不多，只有iQue和美版以及少量欧版机。之前由于“三免”烧录卡市场的不成熟，因此许多玩家都会选择刷机，而iDSL一旦刷机，便没办法享受到神游公司的官方售后服务。现在情况又有所不同了，伴随着“三免”烧录卡的迅速窜红，神游的IDSL凭借着1年的保修又再度成为销售的重点。而蜘蛛推荐的主机当然也是IDSL。有些玩家认为iDSL有很多问题，比如屏幕坏点多，转轴也容易断等。其实不然，大部分的NDSL都是中国制造，和IDSL一条生产线出来的。只是发往不同的国家销售而已，并没有所谓的日版机最好之流的传闻。因此，大家可以放心购买IDSL。目前iDSL在市面上发行了：水晶白、珐琅青以及贵族粉这三种颜色，价格也采用了统一价格。如果你对喷射黑和冰莹蓝感兴趣的话，那只好去买美版的NDSL了……

入手IDSL后，还是先看看主机外壳部分以及相关配件是否齐全。这里说明一下，NDSL和IDSL的外壳采用的是压克力材料，这种材料很漂亮很耐用。但是，惟一的缺点就是一旦某处出现裂痕或者划痕，是没有办法进行修复的。不像PSP，PSP采用的是烤漆制作工艺，可以进行部分修复。因此，要想买到完美无瑕的IDSL，外壳的检查是必不可少的一个环节！检查外壳后，再检查一下相关配件是否齐全。目前购买IDSL主机，随机赠送的配件有：电源一个、触控笔一支、保修卡以及相关产品资料。拿出保修卡，上面有一排数字，和主机背后的数字核对一下，如果相同则是正常的，如果不同，就要请店家换一台了。而购买IDSL请各位玩家一定要向店家索取发票！以及确保保修卡上各项表格均要填写正确。否则，大家的爱机的售后服务就很难得到保证了。如果以上部分觉得没问题了，那我们就要进一步做更详细的检查了。

接着我们要开机进行检查。开机前先让店家拿出任意一张“三免”烧录卡并拷贝一些单色图片，用以测试屏幕坏点问题以及按键。这是一定要让店家做到的一个步骤。开机后依然是老规矩，大概记一下电池电量，之后接上电源，进入烧录卡界面后，打开单色图片，跟之前一样，有规律地切换图片。仔细检查屏幕上的坏点问题。这步结束后，进入游戏，测试一下每个按键是否灵敏和准确。最后关机。但是不要拔出电源。因为一会还要看看电池电量是否有变化。到了这一步，IDSL的主机检查基本结束。

烧录卡篇

IDSL购机时最麻烦的是什么？答案自然是烧录卡的选择！目前市场上的烧录卡不仅种类繁多，而且还各有特点。如何取舍还真是不好拿捏。大家先别着急，待蜘蛛慢慢道来。首先，先确定你是否需要GBA游戏功能？然后，再想想自己是否要拿IDSL来使用一些多媒体功能？一般来说，这两个问题就可以分出烧录卡的选择了。


M3 DS Simple

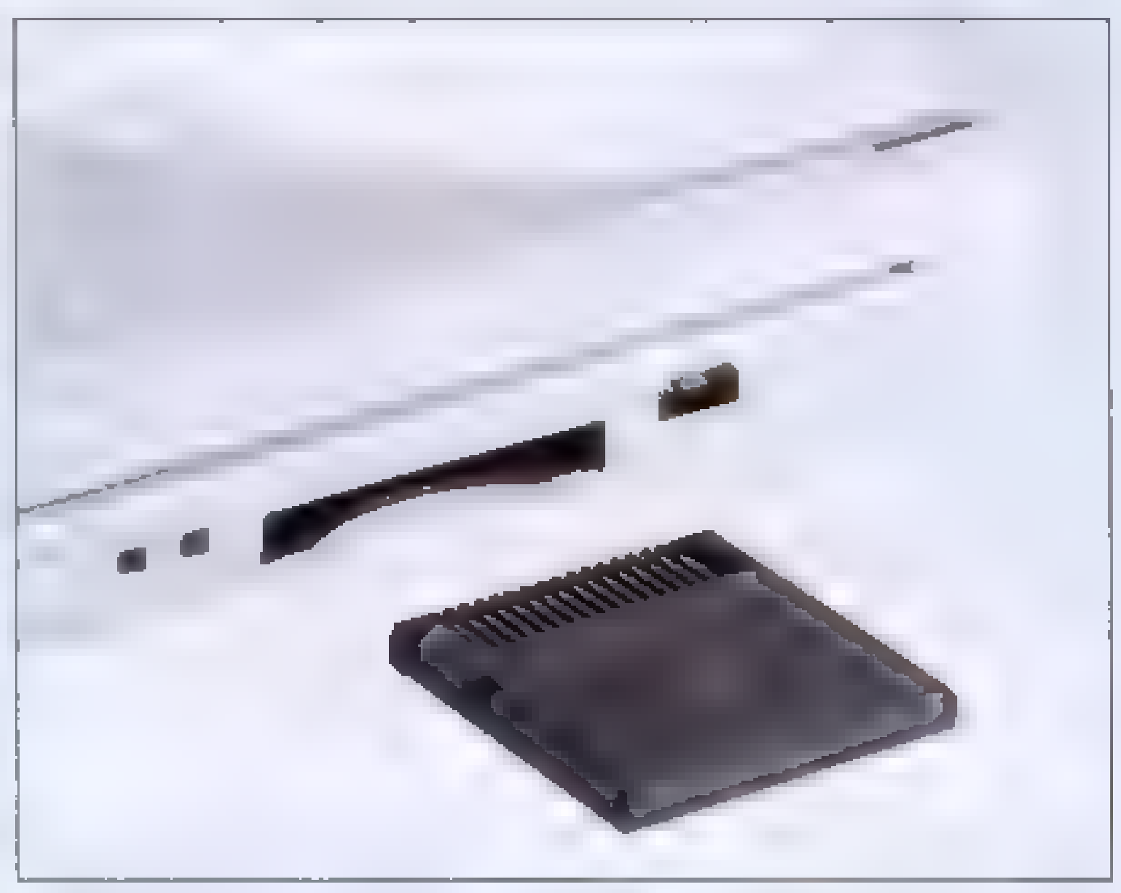

DS FIRE LINK


SC DS(ONE)


EZ5


SCL

首先是对GBA那些多如牛毛的经典游戏念念不忘的玩家们做的推荐。如果还想玩上GBA游戏，那我的建议是放弃SLOT－1烧录卡，而启用SLOT－2烧录卡。毕竟SLOT－1目前并没有任何一款能够完美兼容GBA游戏，而SLOT－2目前热销的如：G6L，M3L，EZ4LD，SCL都能完美或是较好地兼容GBA游戏。而且我们购买的主机是iDSL，意味着如果你要享受到1年的售后服务的话，就必须跟进购买一张引导卡。在以上4款烧录卡中，蜘蛛的建议是购买EZ4LD+PASSKEY3。说到这里可能会有许多玩家有疑问：“为什么要选择EZ4LD这么贵的产品呢？”这里，蜘蛛就简单的讲解一下其他几款SLOT－2烧录卡被淘汰的原因：按顺序来讲，第一个为GBALPHA出品的G6L，虽然说在游戏兼容性以及产品工艺来说都非常完美了，但是，G6L内置4Gb容量（电脑端显示512MB）限制了其在多媒体领域的发挥。要知道GBALPHA在多媒体方面可是具有很强的优势的。其次我们再来看看GBALPHA的另外一款产品——M3L，GBA游戏兼容性方面那绝对是无可挑剔的，而进入GBA模式的方法就只需要在NDS模式中按一下START键即可进入。金手指功能，即时存档功能等额外的功能一应俱全。但是，就是这样一款近乎完美的烧录卡竟然停产了，这不得不说是一种遗憾……而最后一个SCL，我想我就不用多说了吧？SC在常年与M3的较量中，对于GBA游戏的兼容性方面始终没有赢过……因此，



蜘蛛要推荐给大家的是这款EZ4LD，凭借256Mb PSRAM和386Mb NORFLASH，EZ4足以完美兼容目前市面上的GBA游戏。可是，其进入GBA模式的方法比较复杂，开机要按住SELECT，之后BY PASS FLASH ME 在NDS的菜单里选择GBA模式，然后才能进入GBA模式。我想，任何一个玩家对于如此烦琐的步骤都会皱眉吧？但是，从GBA游戏兼容性以及产品综合性能来看EZ4LD无疑是目前市场上能买到的GBA游戏兼容性最好的SLOT－2端口NDS烧录卡了。

接下来蜘蛛再和大家谈谈关于只想好好玩NDS游戏的玩家们对于SLOT－1“三免”烧录卡的选择吧。这里还是照旧解释一下“三免”的意

思：免刷机，免引导，免转换。而目前市场上的三免烧录卡比较热门的是：R4/M3 DS Simple，EZ5，ACEKARD(AK)，SC DS(ONE)，N-CARD，DS FIRE LINK这几款。虽说其中几款并不是真正意义上的“三免”，但是由于操作过程中玩家仅仅只需要把NDS的CLEAN ROM复制粘贴进microSD卡而已，因此勉强也算上是“二免”。这几款烧录卡各有千秋，擅长的优势也不尽相同，因此蜘蛛还是一个一个向大家解释一下：首先是R4/M3 DS Simple，这两款可以当作一款，无论是外形还是使用方法甚至是操作系统，两者几乎是一个模子印出来的。这两款就是蜘蛛刚才向大家解释的假“三免”，R4/M3 DS Simple走的是中低端路线，198元。游戏兼容性方面来说还算不错。是值得玩家信任的烧录卡。而EZ5，则是EZ小组倾力打造的一款重量级烧录卡，真正的“三免”烧录卡，采用硬件存储芯片，同时带有双重读取模式，支持CLEAN ROM和经过转换的ROM，也是为了软复位和金手指等额外功能做了充分的准备。而且混合模式更是无视microSD卡的读取速度，从而变相减少了玩家购买高品质microSD卡的开销。总体来说是相当有诚意的一款作品。与之相仿的则是SC DS(ONE)，这次的SC凭借SC DS(ONE)让不少玩家对其刮目相看，作为一款中高端价位的烧录卡，拥有不输给AK的游戏兼容性，以及硬件设计，和EZ5一样，SC DS也有所谓的超级模式，可以支持软复位，金手指等额外的功能。因此，总体来说也是一款相当让人满意的产品！接下来便是目前最昂贵的SLOT-1烧录卡ACEKARD了。AK的硬件构造以及其独特的AKFS格式，使其在最近的SLOT-1烧录卡大战中越来越处于下风：不能随意创建目录；不支持FAT/FAT32中任意一种格式；所有的文件杂乱地堆积在根目录下，这些都很大程度上给玩家带来了许多困扰。因此，蜘蛛很不看好它……而N-CARD和DS FIRE LINK这种剑走偏锋的烧录卡由于低廉的价位以及相对不错的游戏兼容性，也在SLOT-1烧录卡争夺中谋得了一席之地。这两种烧录卡都是采用了NAND芯片，内置容量(大部分都是卡带8Gb，电脑显示1GB)，游戏兼容性也还算不错，只是烧录的时候比较麻烦，需要将两张卡(一张GBA大小的卡，一张DS正版卡大小的卡)分别插入DSL中，借助DSL进行烧录。这种卡带惟一的优势就在于其低廉的价格和内置的大容量。



通过以上介绍，相信大家也能比较而得出自己心目中的那张SLOT-1烧录卡，不过硬是要蜘蛛推荐的话，蜘蛛还是会推荐R4或者M3 DS Simple的，因为在相近的游戏兼容性范围内，价格决定了一切……这也是商场中的残酷……

microSD卡选择篇





microSD卡，又名是TransFlash卡，凭借其体积小的缘故，被广泛应用在烧录卡上。目前市面上常见的microSD卡厂商有：KINGMAX、SANDISK、KINGSTON、TOSHIBA、A-DATA这五种。因为之前的《恶魔城 迷宫的回廊》的死机问题，使得大家一下子关心起microSD卡起来。今天蜘蛛也特地测试了一下这几款microSD卡的读取速度和传输速度，以便让大家更明了地分辨哪一款才是最适合烧录卡用的microSD卡！（单位均为 MB/秒）

A-DATA	7	9
KINGMAX	8	11.7
KINGSTON	4	11.5
SANDISK	5.5	10.9
TOSHIBA	5.2	10.3



以上是近似值，但是大家可以很清楚的辨认出KINGMAX的microSD卡性能相当优秀，无论是从写入速度还是读取速度，都非常优秀。这也是蜘蛛推荐大家购买的microSD卡。但是要注意，KINGMAX速度最快的是台湾产的。

其他周篇



周边配件方面，惟一要单独拿出来讲的就是NDSL的屏幕保护膜了。作为一款异质掌机，NDSL的许多游戏都名副其实的同属异类，你甚至无须用到按键，只需要在NDSL的下屏指指点点，或者是戳、划即可。相信游戏过后每一个玩家都会为自己的下屏心疼不已吧？因此，我们要帮我们的NDSL好好武装起来！贴膜的选择就很重要了！这里就直接推荐给大家老牌的“膜神”！液晶大魔神。做为一款老牌的保护膜，液晶大魔神做得相当实在，无论是透光率还是下屏幕经过特殊加工后的硬度来看，都是目前NDSL原装膜中的佼佼者。蜘蛛最早就是用液晶大魔神的，一直用了快半年才换新的，可见其耐用度有多高。而HORI膜太薄了，不适合NDSL下屏的保护，香港立新OA膜也是一种不错的选择，只是上市时间太晚了，错过了不少的商机，所谓先入为主，因此蜘蛛向大家推荐这款来自日本的——液晶大魔神！接下来便是其他实用商品的价格以及推荐度，大家酌情购买：

NDSL 54M神卡	140元	★★★★
NDSL 原装卡登士硅胶套	80元	★★★★
NDSL 原装任天狗耳机	110元	★★★
NDSL EWIN震动卡	40元	★★

到此，NDSL篇购机指南也已经完成了。连同PSP篇一起看下来发现自己写了好长好长，可是蜘蛛还是希望大家能仔细的看完后再去购买自己心爱的主机。因为现在的掌机的价格和性能相比之前已经是成几何比例增长了。大家还是谨慎购买为好。

汉化速报

NDS《重装机兵 钢之季节》汉化修正版2.0发布



经典游戏重装机兵的最新作《重装机兵 钢之季节》在[illegible]月9号发布了1.0版后，由于BUG比较多，之后[illegible]汉化组又在[illegible]月20日发布[illegible]2.0修正版，主要是修正了部分日文、道具属性、升级不显示数值等BUG。

NDS《逆转裁判 新生的逆转》1至4章汉化测试版发布



[illegible]月22日，DNA发布了《逆转裁判 新生的逆转》前四章汉化版，由于是移植GBA版的[illegible]



[illegible]APEX汉化组的[illegible]

汉化速报由APEX汉化组提供

秘密花园

胜负师：和往年的合刊一样，本次的秘密花园是全体小编齐上阵！任何人对于美的感受与追求都是不同的，所以大家手中的藏品自然也是千差万别。(当然，其中也有意外，比如GOUKI和多边形提供了相同的内容)这种没有主题的主题的确能够让大伙感受到编辑们不同审美之间的碰撞，非常适合新春贺喜的氛围。在汇总过程中，胜负师也受到了启发，秘密花园是否可以由读者来提供素材，不定期放送"读者的秘密花园"呢？希望各位玩家能积极提供美图，只要是比较少见的，不必拘泥于现在形式，比如有一位读者曾发来他的哆啦A梦收藏的照片，十分有意思，也很罕见，这也是一种思路。

本期主题：大家的秘密花园





《恶魔城 迷宫的回廊》中人气甚至比女一号还要高的双胞胎魔女中的姐姐给大家拜年。(一口气读完还真累)[火云提供]

为了帮《龙影行》宣传造势，FLIGHT PLAN特别为各位玩家制作了这张新年贺卡，在上面可以写下自己的新年祝愿。[晴天提供]



这是水野护于1991年绘制的"贺年状"，后来被《NewType》拿来作了新年刊的抽奖奖品。早年我还曾幻想等《五星物语》出完后一口气看完，但现在看来要想让这个愿念完结，要么是作者不在了，要么是读者不在了…[雨滴提供]

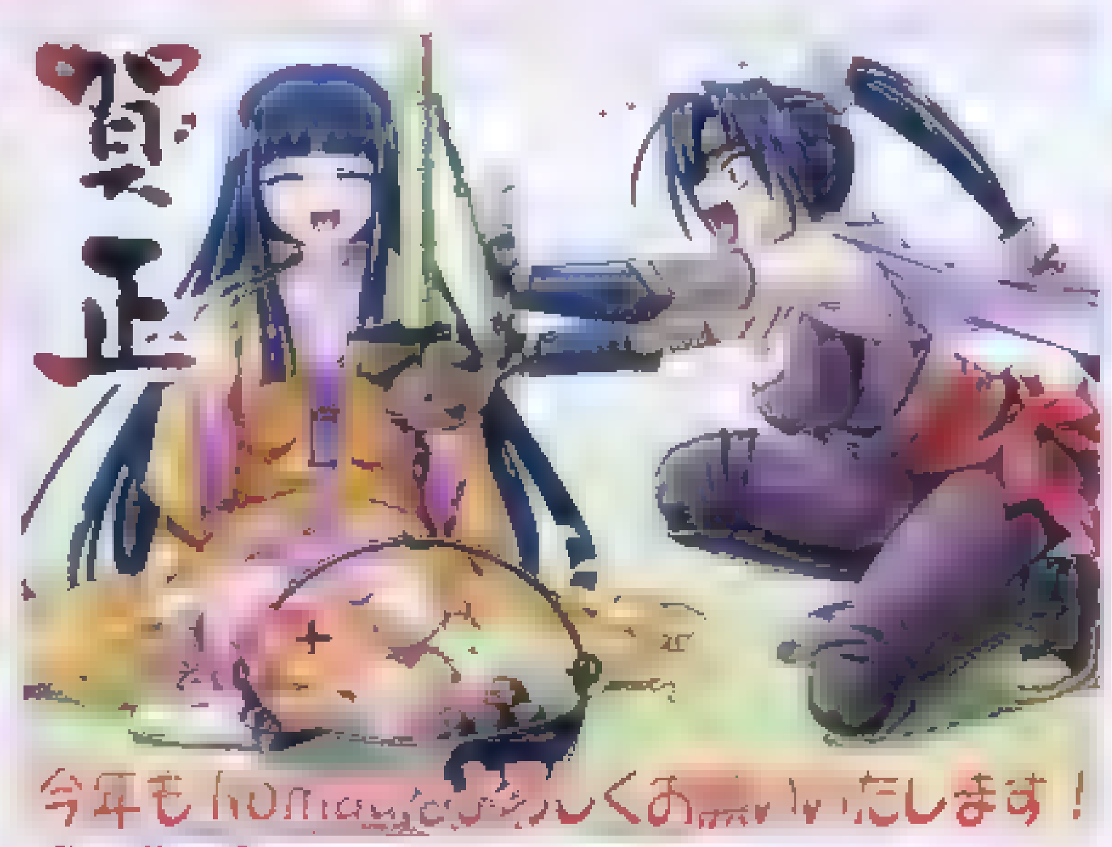


不要被这美丽的外表所迷惑哦，其实《罪恶装备》中的布里奇特是个男生。[邪魔天使提供]



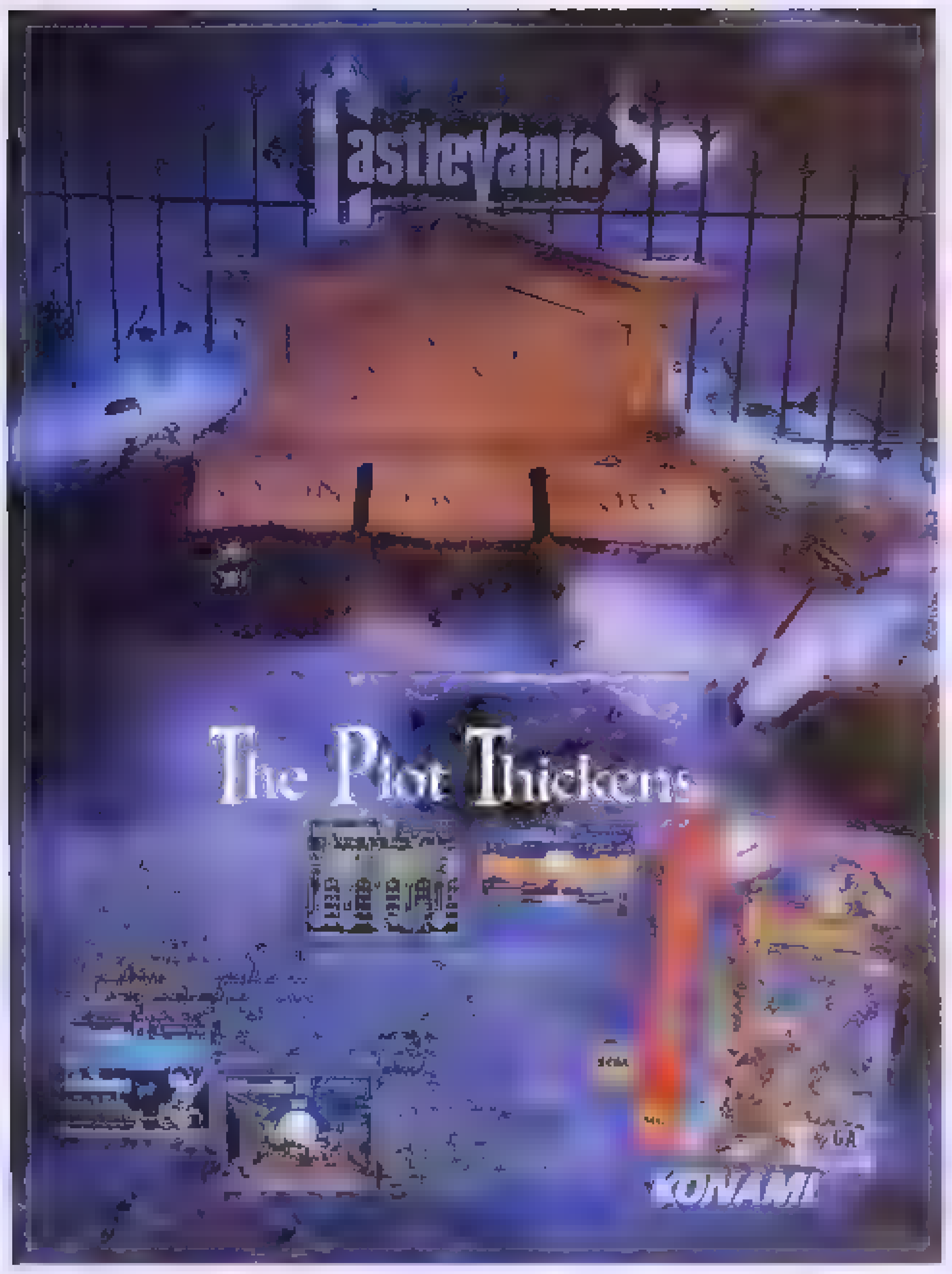
PS2版《Fate》还没有推出，小说最新作《Fate Zero》便已经发售了，用某人的话说，这是标准的"大叔+萝莉"的组合…[十六夜提供]



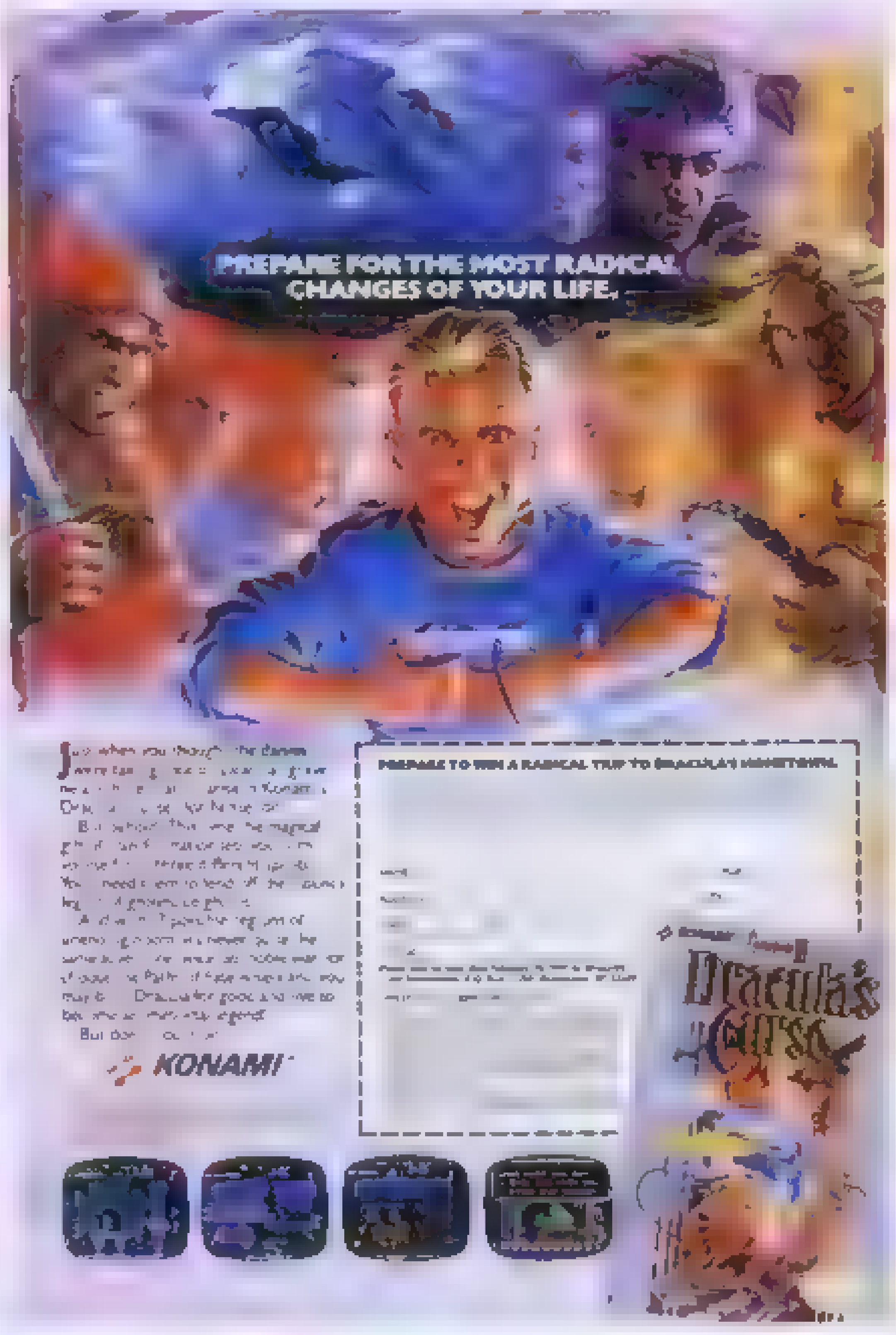




在新年里，日本各知名ACG厂商纷纷绘制了以"猪"为主题的贺岁画发布在官方网站上，组成了一道别样的风景线。这里挑选了几张比较有代表性的"年画"，希望大家能够喜欢 [D S提供]



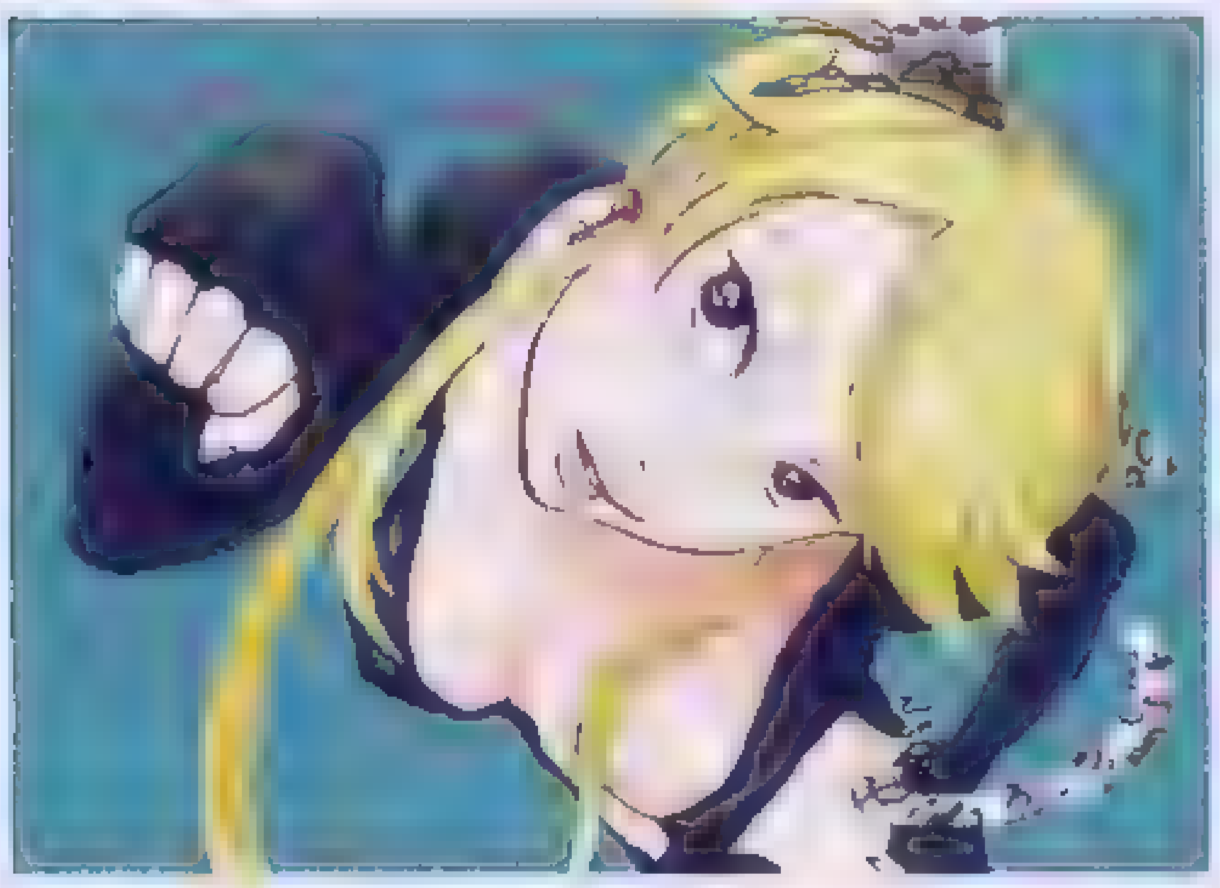
MD版《恶魔城 血族》的广告，主题是 情节更加曲折离奇(Plot Thickens)。[星夜提供]



FC版《恶魔城3》的广告，主题是 准备好迎接你的人生中最激烈的变化。[星夜提供]

这幅平面广告可有些年头了，广告的主角是配合松下3DO推出的游戏耳机。中央硕大的“波动拳”三个字怎不叫人热血沸腾。[胜负师提供]





《战国BASARA》春日的同人。神态刻画非常到位，而且还戴上了豹纹猫耳，不知道这回又要“萌”倒多少人。[玛娜提供]

一张颇具水准的《大神》同人图，无论是花海还是大神的表情均塑造得可圈可点，在战斗之后闲暇时分的大神，大致就是这幅模样吧。[ACE飞行员提供]





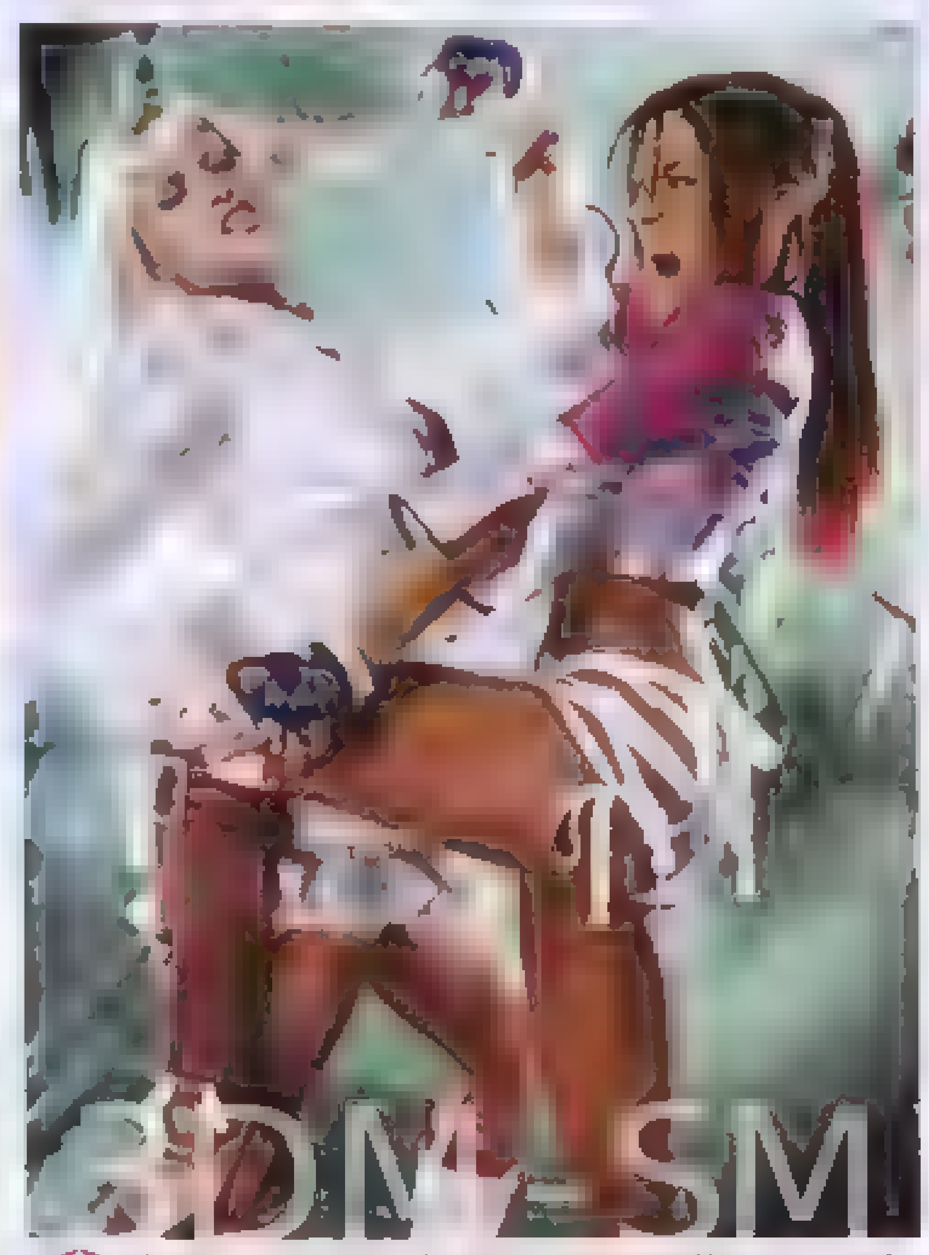
超级养眼的《铁拳》Cosplay，由某国外男性成人杂志为你带来！从左至右分别是莉莉、克里斯蒂、凌晓雨。[GOUK 提供]



这可不是同人图哦，这是官方放出的圣诞贺图。图中扮相暴露的5代两位女主角还真让人喷鼻血，搞得主人公迪恩都脸色发青了。而四个角上的历代女主角的表情和台词也很搞笑。左上：1代女主角塞碧莉娅 我，发育不好吗 …（怎么看都不觉得啊，公主加油！）右上 2代女主角莉尔卡 ずんどう……（小孩子话，完全看不明白……）左下，3代女主角维吉妮亚：只比美貌的话我不会输的！（没办法，谁让你是穿得最多的女主角。）右下 4代女主角尤莉 小孩子不要看！（可怜的捷多，这辈子就没见过几个女孩子 ……）[纱迦提供]

这是《最终幻想XII》官方攻略本的封面，风格与之前的几张插画差别比较大。不知为何，卡伦第一眼看上去竟然想起了《丁丁历险记》。 [卡伦提供]





富家女莉莉对豪放女克里斯蒂！也只有欧美人才能扮得如此神似。[多边形提供]

3DM_SM



本作及其前作《光明力量NEO》都是由Neverland社开发制作，并由SEGA授权发行的。于1993年成立的Neverland，早先便是以制作自由度很高的A・RPG游戏起身的小规模制作公司，常年从事于代工制作的业务。进入32位机时代，并开始制作多类型的游戏，首先就在SS上推出了有着养成要素的S・RPG《仙窟活龙大战》，去年又代工了SE社在NDS推出的《蛋兽英雄》，以及在PSP上大受好评的《炼狱》2作。但是该会社最拿手的还是制作A・RPG。在DC主机推出的《罗德岛战记——邪神降临》可以说是使Neverland在A・RPG制作上取得了业界的一致认可。而这次的《EXA》以及之前的《NEO》也都是在《罗德岛战记——邪神降临》的系统基础上加以制作的。说到《光明力量》，很多人都在怀念高桥兄弟的时代，毕竟那个时代曾让《光明力量》成了S・RPG领域内的一个新代名词。但事实是残酷的，高桥兄弟的离去，使得《光明力量》告别了S・RPG这种游戏类形，对此很多老玩家都相当怨念。但是《光明力量》却没有就此死去，反而以A・RPG这种类型再次复活了。虽然有人说，《光明力量》还是S・RPG好；《EXA》制作得太偷懒，比起《NEO》来几乎没有什么变化……这些或许都是客观问题，但是《EXA》本身优秀的游戏性以及游戏中阳光、轻松的氛围却让我们看到了《光明力量》的前景以及A・RPG这个略显没落游戏类型的未来。

光明力量 EXA | SEGA | A・RPG
PS2

基本操作

十字键↑↓	选择魔法
十字键←→	选择道具
左摇杆	移动
△键	发动魔法攻击
□键	使用道具
○键	确定
×键	攻击(可蓄力)/取消
L1键	放大小地图
L2键	调出大地图
R1键	固定角色
R2键	待机指令
R3键	往返传送
Select	查看怪物情报
Start	主菜单

战斗与连击

游戏中玩家按×键就能够发动攻击，而连击只与武器的最大连击数有关，但会因为敌人的状态攻击而中断。长按攻击键一段时间就能够发动蓄力攻击，蓄力攻击的种类由武器种类决定，物理系武器多为高威力或高连击攻击，而魔法系武器多为特殊魔法攻击。假设最大连击为5的武器，当玩家在4连击之后按住攻击键，就能够更快地发动蓄力攻击，而且用这种方式发动蓄力攻击，如果在攻击结束前按住攻击键，还能够继续发动特殊攻击。特殊攻击是蓄力攻击的强化版，且性能提升非常明显。需要注意的是发动特殊攻击需要消耗MP，而且根据武器的不同，特殊攻击后接特殊攻击的次数也不相同。


▲在连击结束前按住攻击键，就能更快地发动蓄力攻击。


▲[illegible]动特殊攻击。

画面介绍



①HP/MP槽 游戏中玩家受到攻击HP便会下降，降为0后GAME OVER。补充HP的方法一种是消耗いやしいの水，另一种就是靠有治疗魔法的同伴帮忙回复。玩家发动特殊攻击或是魔法攻击，需要消耗相应的MP，补充MP的方式只有靠消耗女神之泪。调查回复喷泉就能100%补充いやしの水和女神之泪。

②往返传送系统 流程进入第3章之后，玩家便可以通过按R3键发动往返传送系统返回吉奥弗特。需要注意的是，如果玩家返回后离开要塞，那么之前往返传送系统制造的传送点就会消失。另外，BOSS战是无法使用往返传送系统的，这时标志上会有一个明显的叉。

③加农炮 流程进入第4章之后，玩家便可以按△键发动超高威力的加农炮。加农炮不仅能够摧毁普通攻击无法破坏的路障、岩石，更能对目标造成相当大的伤害。在屋内以及非露天迷宫中无法发动加农炮，而初期加农炮的射程只能到要塞周边，随着剧情的发展会越来越远。

④魔法攻击 玩家按△键能够通过消耗MP发动魔法攻击。魔法的种类取决于玩家所装备的武器，到中后期不仅是魔法书，希莉尔的弩以及托马的近战武器上都会附带魔法。游戏中魔法分为炎雷冰光暗共5种属性，用相同属性的魔法攻击敌人效果极差甚至完全无效，因此女主角一定要多带及本书。游戏中用十字键↑↓选择魔法种类。

⑤道具栏 用十字键←→选择好道具后，玩家即使在战斗中也能随时按□键使用道具。游戏中道具种类很少，いやしの水用来完全回复HP但有颜色之分(绿色为男用，红色为女用)；女神之泪用于完全回复MP(通用)，妖精之粉为一定时间内全员免疫气绝、吹飞、倒地以及浮空攻击；守りの护符为解除石化状态且一定时间内全员免疫石化；光の护符为一定时间内全员无敌；漆黑の印用于开启"XXX古战场"的封印之门；键则是用来打开锁住的宝箱。

⑥同伴 游戏中玩家能够与最多两名同伴组队战斗。同伴不仅有经验值的设定，更能通过变更称号获得不同的战斗方式(具体参见后面的研究)。与主角一样，同伴也能够通过打倒敌人获得经验值升级。战斗中同伴HP为0之后会一段时间无法参加战斗，但只要玩家使用いやしの水就能够使其复活(但HP只有1)。

⑦吉奥弗特的状态 吉奥弗特图标旁的就是要塞的耐久值，下方的就是等级，每一格代表一条耐久槽，在防御战中所有耐久槽都被打掉后便算失败。剧情进入到第9话后要塞能够转换模式，基本模式可以发动加农炮但射程近，耐久度会缓慢恢复；炮击模式下加农炮威力射程大幅度上升，但要塞防御力最低；回复模式无法发动炮击，但防御力上升且回复耐久值大幅上升；索敌模式下在地图画面能够看到当前区域的モンスタージェネレーター、宝箱等信息。通关一遍后会获得绝对防御模式，作用为避免防御战的发生。

⑧雷达 红色三角型为玩家，黄色为同伴，绿色为地图上能够拣取的物品，红色圆点为宝箱(索敌模式下)。

角色数值属性介绍



①等级 表示角色当前等级以及下次升级所需经验值。需要注意的是，高等级下打倒低等级敌人基本不获得经验值。

②STR 角色的强壮程度，影响物理攻击力。

③DEX 角色的技术，影响气绝、吹飞等状态攻击的概率以及效果。

④INT 角色的知力，影响魔法攻击力以及魔法耐性。

⑤移动 玩家的移动速度，受到所装备武器、防具的影响。

⑥足音 数值越大，移动时被敌人发现的概率越高。

⑦攻击音 数值越大，攻击时被周围敌人发现的概率越高。

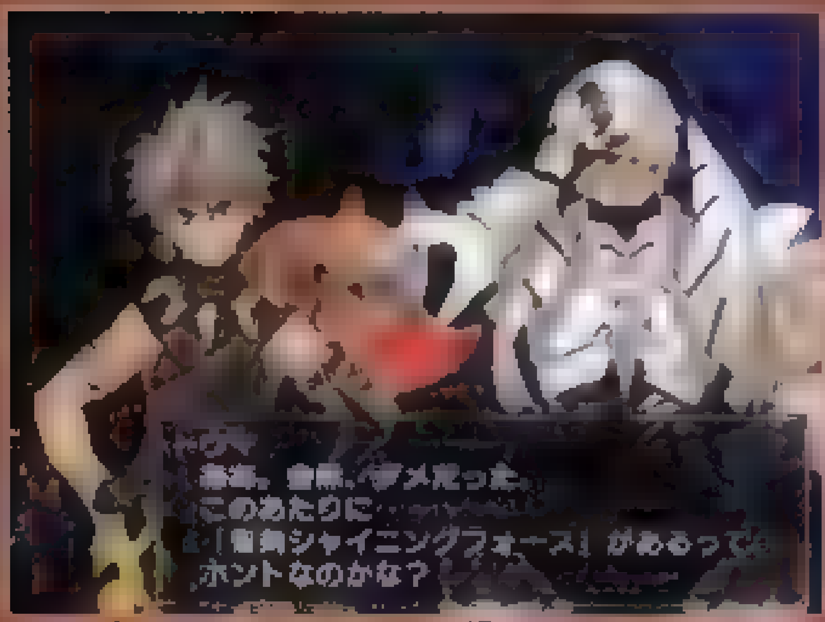
⑧回复量 表示玩家每秒钟HP以及MP的恢复速度。某些装备或能力可以提高回复量。

⑨绝对防御力 不计在总防御值中，角色额外获得的防御力。与装备提供的防御力不同，绝对防御力可以减轻来自物理以及魔法的伤害。

©SEGA

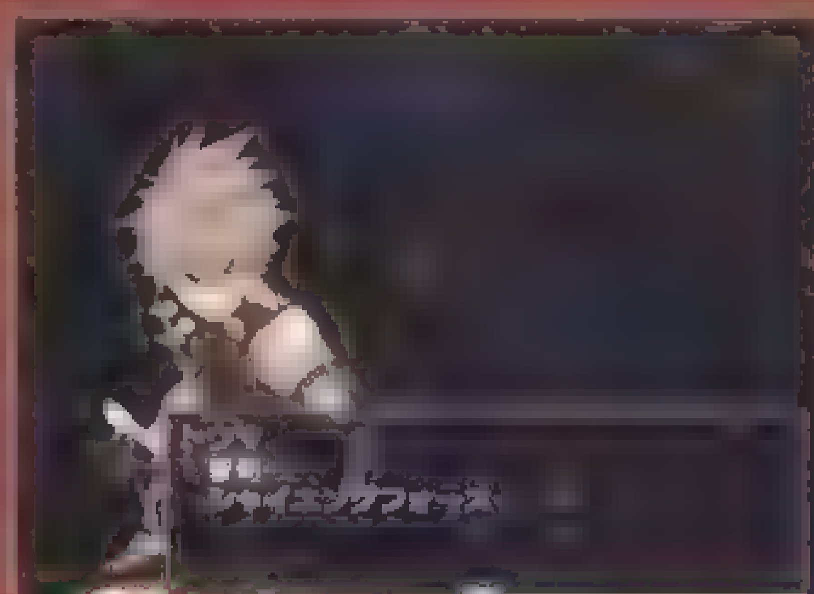
第一章 圣剑Shining Force

Shining Force:The Holy Sword



“……是吗，原来托马你那边也没有什么收获……”半人马加德福尔显得有些失望，因为连他都已经快记不得这是他们搜寻传说中圣剑Shining Force的第几天了。在一次偶然的搜寻中，加德福尔通过古代文献判断圣剑很有可能就隐藏在イル村附近的某个洞窟中，但时至今日已经搜寻了几个月却依然毫无进展。“手握圣剑之人，必将成为统治天下的王”，我们的主人公托马正是因为坚信这句而踏上寻找圣剑的旅途的。“作为骑士，我所追求的当然是崇高的骑士道，而如果能够被传说中的圣剑承认，对于我来说将是最高的荣誉。”原本在篝火旁烤肉的梅贝尔也加入了讨论，不过就连她自己也无法确切说出寻找圣剑的理由，“能够被赐予非常强大的力量”简单一句话确实很难让人真正理解精灵族的想法。

第二天搜寻活动继续进行，不过正如昨晚加德福尔建议的那样，大家都开始把注意力放在更外围的区域，很快众人对希莉尔发现的一个新洞窟产生了兴趣，托马更是兴高采烈的第一个冲了进去，不过反倒是发现者希莉尔显得并不希望大家进去。“这幅壁画描绘的应该是关于圣剑的传说——那边画的是毁神和天空船，这边这个就是手持圣剑的勇者。”加德福尔边说边为托马指点着壁画。“在遥远的过去，正当世界即将被毁神毁灭的时候，出现一位手持圣剑的勇者，经过一场漫长而壮烈的战斗之后，勇者终于打败了毁神，拯救了世界，然而勇者最终还是没能亲耳听到人们的欢呼声，只留下了那把圣剑作为这一切的见证……”就在大家还在回忆这段流传在人类、兽人、精灵甚至魔族世界的传说时，一把外型与众不同红剑出现在了众人眼前，“圣剑……Shining Force”，众人不敢相信传说中的圣剑现在就在自己的眼前，不过很快大家的情绪就都稳定了下来，在决定好拔剑顺序后众人约定只要其中有谁能够拔出圣剑，那么其他人都会毫无怨言地协助他完成心愿，而作为回报，被圣剑选中的人也会为同伴竭尽全力。“托马，不要去拔那把剑！”就在梅贝尔与加德福尔都先后失败，轮到托马尝试的时候，原本应该在洞窟外等候的希莉尔突然跑了过来，“从圣剑被拔出的那一刻起，世界的命运都将发生重大的改变！”虽然希莉尔的话令众人吃惊不小，但从幼年开始就梦想获得圣剑的托马还是坚定的将手伸向了圣剑……





流程介绍

イルネードの森　入口

●与イノブタ战斗

躲过小野猪的冲撞攻击后利用连斩或蓄力攻击反击。在目标侧方或身后进攻能减少自身受攻击的概率。

●战斗结束后进入右侧的イル村の迹地

イル村の迹地

●与梅贝尔(メーベル)对话，要求玩家寻找臭み消しのハーブ

イル村の迹地・高台

●在右侧道路尽头的草丛中获得臭み消しのハーブ

●返回イル村の迹地，与梅贝尔对话后选择第二项发生剧情

●前往イル村の迹地・高台，与希莉尔对话发生剧情

●在离开イル村の迹地时火金(ヒカネ)跑来送给玩家いやしの水(绿)×3

イルゴニア溪谷・西

●蓄力攻击和特殊攻击的教学

按照提示，玩家要分别使用蓄力攻击和特殊攻击击碎挡路的箱子才能继续前进

●与加德福尔(ガドフォール)以及梅贝尔汇合后，玩家负责调查上方的区域

●在路口希莉尔赶上玩家并发生剧情

●与希莉尔对话后玩家改为控制希莉尔

イルゴニア溪谷・东

●在洞口前发生剧情，同伴正式加入战斗

ファ　イル古道

●第一次遇到モンスタージェネレーター

球状物，是产生怪物的能量源。玩家需要先将其周围的敌人都消灭后才能摧毁モンスタージェネレーター。

●在迷宫中看到描写圣剑的壁画

●在房间内调查圣剑后发生剧情，第1章结束

第二章 魔导之城

The Mystic Castle

当托马刚刚将圣剑拔出后，整个洞窟开始出现强烈的震动，而随着岩石的崩塌，一座城堡显露在了半山腰。“欢迎您，我的主人。这座城堡终于在沉睡了100年后再度苏醒了。”被这一切惊呆的众人很快听到了一个陌生的声音，在这个声音的引导下，众人穿过开启的大门来到地下一个宽阔的大厅。就在大家猜测究竟发生了什么事情的时候，整个大厅都被无数的灯光照亮，这时众人才发现原来自己来到了一个有着众多奇怪装置的房间，而刚才那些话正是一条名叫赛纳斯的狗说的。原来并不是由谁来获得圣剑而是由圣剑选择自己的主人，并且为了不会离开选中的“勇者”，圣剑会放弃剑的形态依附在主人的手上，而机动要塞吉奥弗特正是为了保护圣剑及其主人而存在的。不仅如此，当全部机能启动后吉奥弗特更能发挥令人难以想像的能力，不过现在当务之急就是要寻找レッドメタル启动吉奥弗特的主机能。



在古代遗迹エンシェントアリナ，托马没费多少时间就找到了目标。不过在返回的途中遇到了帝国与魔族的冲突，帝国军方面由菲利普带队，真难以想像以前加德福尔是怎样与这个阴阳怪气的家伙共事的。现在当然不是站在这里与他叙旧的时候，为了避免ラクトン村的村民受到波及，托马等人毫不犹豫地让双方的士兵都冷静了下来。没有想到会在这种偏远山区尝到败绩的菲利普留下一句狠话后落荒而逃。很快，传说中的圣剑重现于世的消息便传到了诺思瓦尔德帝国皇帝拉格纳达姆Ⅲ世的耳中……



流程介绍

●在制御ルーム与赛纳斯(ゼナス)对话，要求玩家重启机能

●从位于扇下的第2出口前往城堡外

●在イルゴニア溪谷・中央台地发现被岩石包裹的第2フォトンコンバータ，使用武器攻击数次就能将岩石击碎

●成功启动第2フォトンコンバータ后返回制御ルーム与赛纳斯对话，玩家能够正常使用传送系统(转送システム)

●利用传送系统前往ラクトン村

ラクトン村

●到达ラクトン村后由右侧的进入点前往ラクトン高原

商人一家来到吉奥弗特(ジオフォート)后，玩家能够花10000G从塞尔纳(ゼルナ)手中买到コアメタル，与火金对话可以触发搬家事件(花10G获得信)，前往ラクトン村与最下方民宅的铁匠顽铁对话他就会在吉奥弗特定居(强化武器与防具)，在ラクトン村传送点旁，与祭坛上阿瓦隆(アバロン)的头骨对话，触发收集骨骸事件(全部收集齐后阿瓦隆加入)

ラクトン高原

●首次防卫战

由于敌人数量并不多，而且攻击力低，因此本次防卫战并无难度，玩家只要先尽快将装置周围的敌人清除，之后就非常轻松了。

●由地图中央的洞穴进入エンシェントアリ

●[illegible]

[illegible]印是打开封印之门所必须的道具，不过基本上都是用来进入“XX古战场”的，对正常流程影响不大。

●使用漆黑の印后开启封印之门

●将迷宫中敌人全灭后来到地下二层

●与本层BOSS[illegible]战斗

玩家应该先将周围的杂兵清光后再集中火力攻击BOSS，BOSS的攻击频率不是很高，但飞起后的钻击威胁非常大，建议大家尽量保持在BOSS身后或侧面进攻，让同伴吸引BOSS的注意力。

●战斗结束后获得レッドメタル，利用传送点返回ラクトン村

ラクトン村

●全灭村中的魔族

●[illegible]

●[illegible]返回吉奥弗特后第2章结束

3DM-SM

杂兵战

在游戏的杂兵战中，很多都是要破坏モンスタージェネレーター。初期玩家需要将其周围的杂兵全灭后才能够摧毁モンスタージェネレーター，但后期随着玩家攻击力显著提升，一套连续攻击下来能够直接将其摧毁，从而节省时间。

第三章 新的同伴 New Fellows

随着主要机能的启动，吉奥弗特现在的大部分功能都已经正式开始工作了。不过像传送、强化、雷达等机能都



还属于辅助性质，真要想获得强力的攻击手段，就必须借助吉奥弗特的加农炮。不过由于长时间的弃置不用，与主机能一样，玩家需要先找到启动加农炮最关键的ブラックメタル。另外，为了能够方便地联系到主角，赛纳斯交给主角名叫ジャイロ端末的装置，它不仅能够起到通讯器的作用，更能使用往返传送令主角瞬间回到吉奥弗特——真不愧是失落的技术。

与此同时，还有人在执着地搜寻着[illegible]阿米塔莉莉和法柯林。这两个来自魔族的小家伙同样在古代文献的帮助下找到了イル村，不过这两个人的运气就没有托马他们好了，等待阿米塔莉莉和法柯林的是大量的亡灵，也拜两人所赐，位于吉奥弗特外部的动力廒遭到了袭击，还好有希莉尔留守，战斗很快就结束了。比起受到亡灵追击时的惊吓以及被当作小孩子，更让阿米塔莉莉受到刺激的是圣剑居然已经被眼前这个比自己大不了几岁的毛头小伙拿走了。为了显示自己的实力，托马决定代这两个小鬼前往イルネードの森，向寻找ブラックメタル，顺便打些猪来做晚餐——吉奥弗特的合成食品已经让众人痛苦很长时间了。

镜头转向了魔界，魔族历史上最年



轻也是最强的女王丽姆西安·拉·瓦丝也终于得知圣剑已经被一个名叫托马的人类拿到，不过在她看来目前还没有必要对这个什么事情都不知道的小子动手，反而是这段时间魔界王城地下的封印之间的情况越来越不容乐观，难道真的是因为这10年来长期与诺恩瓦尔德帝国的交战，而加速了邪神的复活？

流程介绍

ジオフォート

●在制御ルーム与赛纳斯对话

●从赛纳斯处获得コアメタル后，前往制御ルーム左上方的コントロールパネル提升吉奥弗特的能力

建议先提升训练场等级，这样玩家不仅能够获得额外升级的机会，更能够提前获得好的装备和武器。

●再次与赛纳斯对话，选择"バパンと凄いの……"后，引出カノン炮的话题，要求玩家找到ブラックメタル

●从第2出口来到イルゴニア溪谷·中央台地，向西前往イルゴニア溪谷·西

イルゴニア溪谷·西

●到达后会通过之前获得的通讯器(ジャイロ端末)获得赛纳斯的提示

●在前进途中发生防卫战

本次防卫战发生在イルゴニア溪谷·中央台地，与第一次不同，玩家需要先消灭大部分杂兵后，BOSS才会出现，而干掉BOSS后防卫战结束。

イルゴニア溪谷·西

●按R3键发动往返传送回到吉奥弗特

●剧情结束后阿米塔莉莉(アミタリリ)和法柯林(ファークリン)强制成为同伴跟随玩家

●利用之前往返传送制造的传送点回到イルゴニア溪谷·西

如果玩家曾离开吉奥弗特，那么往返传送制造的传送点就会消失，这样的话玩家只能再走一遍。

●从イル村の迹地向左进入イルネードの森·入口

不要忘记开启イル村の迹地的传送点。

イルゴニア溪谷·北

●沿途会看到带着小野猪的大野猪，战胜它能够获得コアメタル。不过以目前玩家的实力基本上是被"秒杀"或是"几秒杀"，好在只要玩家不主动攻击，大野猪便不会醒来，因此建议大家目前先忍辱偷生，等日后成长起来了再回来欺负它。

イルネードの森·南

●利用开关将挡路的栅栏打开，继续前进来到イルネードの森·洞窟

イルネードの森·洞窟

●进入洞窟后会发生与大量小野猪的战斗

战斗中阿米塔莉莉和法柯林会疯狂升级。

●在洞窟深处获得ブラックメタル后按R3键发动往返传送

●回到吉奥弗特后携带ブラックメタル调查コントロールパネル就能启动カノン炮

●剧情结束后阿米塔莉莉和法柯林正式成为同伴

第四章 这个世界的统治者们 Those Who Transcend

流程介绍

ジオフォート

●利用传送系统前往イル村の迹地

●从イルゴニア溪谷·西前往ナーダの关所

●剧情发生后进入防卫战

防卫战在イルゴニア溪谷·中央台地进行，类似之前的防卫战，玩家先要将进犯的敌人清除干净后BOSS才会登场。

ナーダの关所

●沿道路一直向上走，最终来到ナーダ湖畔

游戏进程来到这里后，玩家在此向东走到尽头能够找到牙龙(ガリュウ)，将其击败后就能够让牙龙加入，但以目前玩家的实力建议大家还是以后再说……

イルゴニア溪谷·ナーダ湖畔

●沿道路继续前进，在洞口击败BOSS后进入ゴランゴラン洞

ゴランゴラン洞·1F

●消灭敌人的同时，玩家需要触动开关才能使挡路的栅栏消失

在这段时间会再次发生防卫战，这次玩家需要在フォトンションジェネレーター的耐久值降为0前将对面的大型炮台摧毁。除了作为BOSS的大炮台外还有若干小炮台，玩家只要将小炮台击碎，其周围的敌人便会直接消失(否则会源源不断传送过来杂兵)。

●之后遇到的栅栏需要将BOSSスチールゴーレム击倒才能通过

途中会遇到一些无法到达的区域，那是因为需要之后从2F进入，这里玩家可以先无视。

イルゴニア溪谷·北

●进入这一区域后赛纳斯会告知玩家カノン炮准备就绪

●按照提示发动カノン炮将障碍物摧毁后继续前进

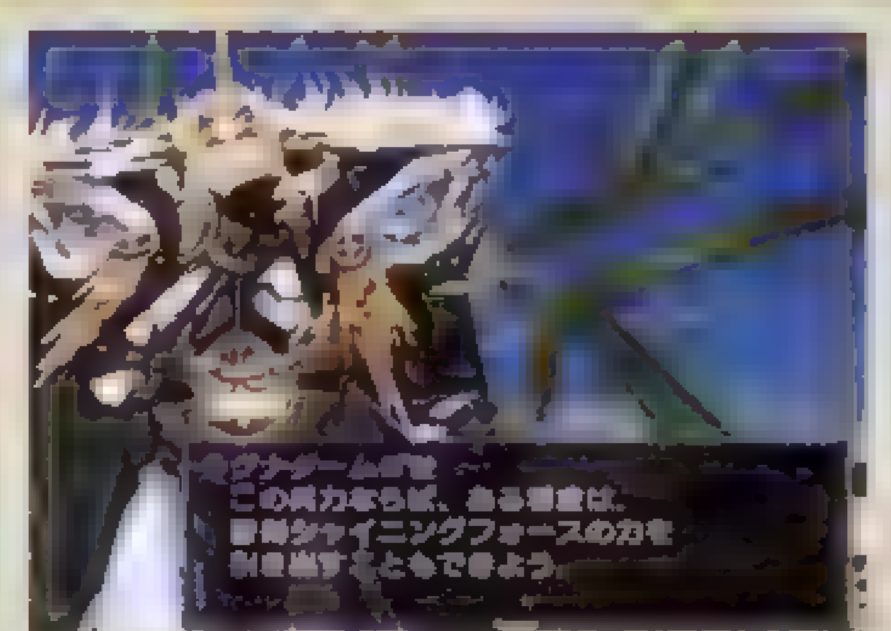
●与菲利普遭遇并发生战斗

发生BOSS战前玩家可以先开启传送点回城修整、记录。第一仗菲利普会带众多杂兵与玩家战斗，只要多利用特殊攻击就能快速削减敌人数量，记得优先破坏ジェネレイト。第一次击败菲利普后进入第二战。

●与多加战斗

多加(ドゥーガ)的实力对于目前的玩家来说是非常高的，因此建议大家此战以回避为主，一定时间后菲利普便会召唤多加撤退。

●战斗结束后返回吉奥弗特，结束第4章

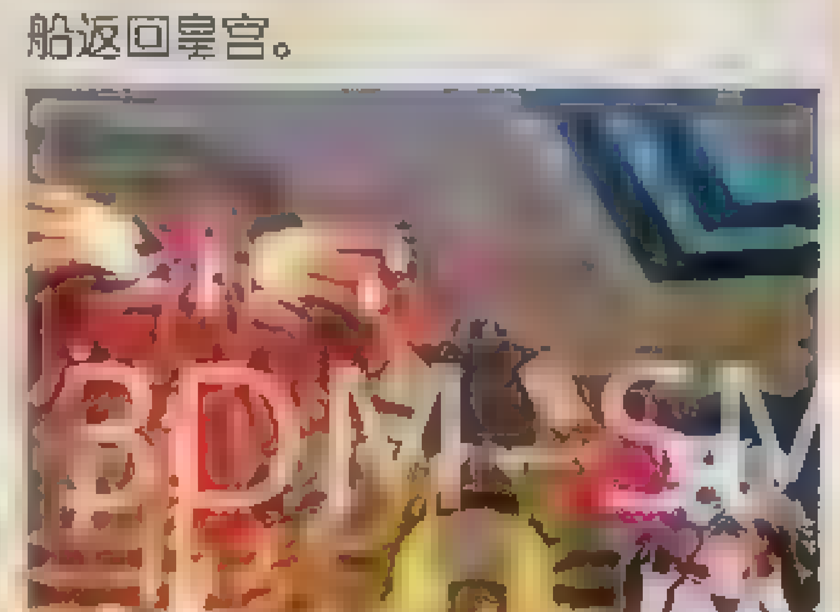


为了验证圣剑究竟是否已经苏醒，拉格纳达姆Ⅲ世决定调动军队发动对吉奥弗特的进攻。利用雷达侦测到诺恩瓦尔德帝国的军队大举压境的动向后，年轻气盛的托马当然选择主动迎击，而ナーダの关所便是这场硬仗的第一个战场。

"不愧是皇帝陛下，果然料事如神，这小子真就乖乖地跑出来了。"原来这支由菲利普率领的兽兵军团只是为了吸引托马而故意摆出大举进攻的样子，真正的本队则正源源不断地通过传送装置在吉奥弗特周边集结。即便知道自己中了敌人调虎离山之计，但要想解除目前吉奥弗特的危机，最根本的办法就是尽快赶往イルゴニア溪谷·北，击退驻扎在那里的帝国军本队。凭借两部分人的共同努力，吉奥弗特终于度过了危机，不过在与帝国军本队的战斗中，托马等人遇到了加德洛尔的旧友多加，不过很明显现在的多加意识受到了控制，好在菲利普只是用多加为自己创造逃跑的机会，交战没多久多加也撤退了。

不过众人都没有想到，就在大家回到基地讨论帝国这次进攻的真正动机时，拉格纳达姆Ⅲ世突然出现在吉奥弗特。"如果你发誓愿意倾注圣剑以及这座城堡的全力效忠诺恩瓦尔德帝国，我可以同意让你继续活下去。"即使眼前这个长方脸的男人是一国之君，这种说话的方式无论谁听了都不可能忍下这口气，不过以现在的实力，仅凭过人的勇气与胆量还不足以对抗这个人类世界的王，几个回合下来托马便毫无悬念地败北了。

这边托马与拉格纳达姆Ⅲ世的争执还没有结束，魔族女王丽姆西安的突然出现让场面顿时变得更加紧张。人类皇帝与魔族女王，这个世界上最有权势的两个人现在为了获得圣剑的力量聚到了一起，然而双方的隔阂并不会靠托马这种无名小卒几句热血的话就能消除的。双方僵持了很久，终于为了不想因为这种"无聊的争斗"而影响自己的计划，拉格纳达姆Ⅲ世率先乘坐自己的飞船返回皇宫。



破邪之道

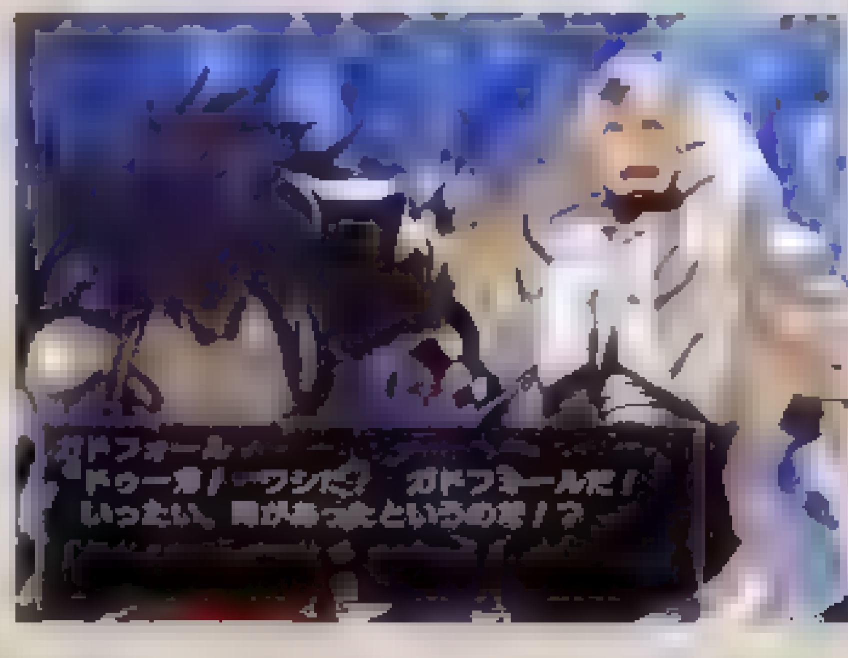
游戏中玩家经常能在路上看到被栅栏挡住的破邪之道。破邪之道中敌人的能力要比周围区域的敌人强不少，而且更加密集，如果能力不足还是建议玩家贸然去送死。基本上在破邪之道，玩家只要消灭位于区域最深处的一大堆敌人就能够获得道具奖励。

第五章 悲伤的兽人

Sorrowful Beast

随着拉格纳达姆Ⅲ世和丽姆西安的离开，吉奥弗特的危机才算真正得到解决。不过两大统治者的到来正表明托马及其手中的圣剑确实拥有超乎众人想像的实力。而无论是帝国还是魔界，只要获得这一绝对的力量便会马上在实力上远远超过对手从而获得这场持续了10多年战争的胜利。不过对于托马来说“依附于某个势力”这种事情是绝对不会去做的，甚至连想都不会去想，在他看来让吉奥弗特恢复全部机能以及提高自己的实力才是解决问题最根本的办法。不过目前最需要考虑的，就是先要想办法把受人控制的多加解救出来，根据加德福尔的分析，之前逃走的菲利普应该是回到了位于ツングラ冰原的帝国军防御据点，而多加也一定就在那里。

“多加！是我，加德福尔！究竟是怎么回事，是谁把你弄城成这个样子！？”任凭加德福尔大声地呼喊，多加的眼睛依然混浊无光，这个原本充满活力的战士，现在却因为被精神控



制而与行尸走肉无异，看到自己昔日的挚友变成了现在这个样子，加德福尔第一次让人感受到了自己的悲伤。虽然托马等人成功将多加制服，但如果不能解除精神控制，依然无济于事。

“不过话又说回来，那个叫什么拉格纳达姆的家伙也真够狠的，竟然这样对待自己的部下。”看着毫无理性可言的多加痛苦地想要挣脱锁链的束缚，托马深深叹了一口气。“不，托马。拉格纳达姆陛下虽然说话做事非常严格，但实际上他确实是非常为国民和部下着想。像这样摧残自己部下的事情，我绝不相信会是拉格纳达姆陛下所为。”





流程介绍

●为了解救多加，加德福尔强制跟随玩家行动

●利用传送系统来到之前一仗的帝国军营[illegible]

溪谷・北

ゴランゴラン洞・2F

●进入ゴランゴラン洞・2F一段时间后发生防卫战

本次防卫战发生在ジオフォート・地下洞窟，从4号出口来到洞窟后玩家需要尽快沿通道前往フォトンコンバーター所在地，之后就是消灭不断出现的杂兵，当BOSS到达(会有提示)后打倒スタルキング战斗就会结束。另外，此时玩家能够花费10000G从塞尔纳手中购买コアメタル。

●在道路的尽头，全灭敌人并破坏ジェネレータ后，挡路的栅栏开启，玩家由此进入ゴランゴラン盆地

在到达2F后，建议玩家将之前无法到达的1F区域扫荡一遍，能够得到不少有用的道具。

ゴランゴラン盆地

●道路尽头通往キャシトール村的大门需要玩家全灭前方的炮台以及兽兵后才能够打开

キャシトール村

●走左侧的道路进入キャシトール雪原

[illegible]雪原

●首次遇到会隐形的ジェネレータ，需要玩家攻击到它才会显形[illegible]

途中会经过亡灵の古战场，不要忘记开启传送点

●在大桥的前方，玩家需要击败巨大的武士型BOSS才能够通过

旧アスワルド城迹・园庭

●最初通往大门的道路被几重栅栏挡住，玩家需要将庭院两侧的石像击碎开启中央道路上的灯火才能前进

●击败守卫的小BOSS(アイスゴーレム)后逐个打开栅栏开启道路

●在道路尽头的大门前发生最后一次BOSS战，战斗胜利后获得グリーンメタル

●先返回吉奥弗特与赛纳斯对话，之后携带グリーンメタル调查コントロールパネル并返回

●返回一定时间后发生防卫战

防卫战发生在ジオフォート・神殿迹，需要从1号出口前往，只要将大型ジェネレイト破坏就能直接结束战斗，如果之前玩家强化了バリア以及ロボット工厂，战斗会变得比较轻松。另外，不要忘记用10000G从塞尔纳手中购买コアメタル。

●防卫战结束后沿大陆到达ツングラ冰原

ツングラ冰原

●逐个扳动开关就能打开原本挡路的墙，虽然这里玩家要扳动不少开关，但只要沿着从左向右的路线前进，在消灭敌人的同时顺便开启开关就能顺利前进。另外，原本已经开启的开关并不会因为玩家的误操作而再次关闭，因此大家不用担心，只要全力战斗就可以了。

●在最后，玩家需要将通道前的敌人全灭才能够来到据点的最上面

●发生剧情后玩家与多加进行战斗

●战斗胜利后发生情节，加德福尔离开队伍

●与加德福尔对话后返回ジオフォート，第5章结束

第六章 冰解

Thaw

流程介绍

ジオフォート

●为了治疗多加，玩家需要寻找ブルーメタル令吉奥弗特的修复系统恢复运转，为此先要利用传送点前往イル村の迹地

外出前玩家在控制托马(トウマ)的情况下到居住区与加德福尔对话能够获得方天戟，在控制希莉尔(シリル)的情况下与阿米塔莉莉对话会习得无尽的精神力Lv1，而与法柯林对话则能获得光の魔法Lv1。

●进入イルネードの森・入口，经からイルネードの森・北向东南方向前进，进入パオラ草原・北

パオラ草原・北

●沿道路向西北前进，途经パオラ草原・北西到达パオラ草原・西

沿途能够发现人狼の古战场，记的开启传送点。挡路的巨石需要玩家使用カノン炮才可以摧毁。

パオラ草原・西

●进入パオラ草原・西后，与BOSS(大型独眼巨人)战斗

沿途能够找到巨人の古战场

●在道路的尽头，玩家需要战胜BOSS才能继续前进

●沿道路向西南方向前进，便能看到パオラブール洞穴

パオラブール洞穴

●玩家需要先全灭杂兵并击败BOSSレスヴァンパイア

战斗结束后通往漆黑の祭坛的门会被打开，玩家在其中能够获得コアメタル、耐える圣者以及阿瓦隆の左腕，一定不要错过。

●扳动开关后，挡路的石像被摧毁

●沿道路前进到达パオラブール山道

パオラブール山道

●当玩家到达地图中央附近时，BOSSハーピィハンター(大型)以及サンダーバード(大型)在地图左侧出现

●到达山道一定时间后发生防卫战

防卫战发生在ジオフォート・地下洞窟，利用4号出口可以到达。同样需要玩家先第一时间杀到フォトンコンバーター的旁边，清光杂兵，之后再前往下方的宽阔区域与BOSSヴァルキリー战斗。

●击败BOSS后，玩家利用石桥到达位于左侧的ランブール古坟

在地图中央偏下能够找到雷鸣の古战场。

ランブール古坟

●先前往西北的坟场，调查其中一个墓碑后出现大量敌人，全灭后古坟最上层出现宝箱(火龙の呼吸)

●进入ランブール古坟一定时间后发生防卫战

从1号出口到达ジオフォート・神殿迹，击败BOSSスケルキング后战斗结束。

●从古坟东面的台阶登上外墙，此时栅栏会开启，同时分区域出现杂兵。

●沿惟一的道路边战斗边前进，在路的尽头与BOSSライフドレイナー战斗(胜利后可获得コアメタル)，同时古坟的入口开启。

●进入ランブール古坟・地下遗迹，将通道上的石像破坏后发生BOSS战，胜利后开启面前的道路

在发生BOSS战前建议大家先回城修整以及记录。BOSS虽然并不难打，但因为场地很小，再加上敌人众多，很容易因为短时间内受到集中攻击而被秒杀。

●沿通道经ランブール古坟・地下遗迹的西侧入口，向东绕到古坟最上层

●与赛纳斯对话后使用ID卡打开古坟入口，进入ランブール古坟・地下顶上

ランブール古坟・地下顶上

●将障碍物破坏后与BOSSヴァンパイア发生战斗

●战斗结束后获得ブルーメタル，返回吉奥弗特

ジオフォート

●前往托马的房间，向下来到阳台(バルコニー)与希莉尔对话发生情节

●回到制御ルーム与赛纳斯对话

●返回阳台，再次与希莉尔对话

同伴的属性

游戏中同伴不仅拥有各自独特的攻击方式，而且他们还拥有针对某一属性[illegible]。比如加德福尔就拥有炎抗[illegible]阿米塔莉莉有免疫雷属性，多加拥有相当高的冰抗性。因此在外出战斗的时候，除了考虑同伴升级情况外，还要针对敌人的属性进行选择。

"赛纳斯借助吉奥弗特的机能找到了治疗多加的方法，但托马越是感叹这座要塞有多么了不起，希莉尔脸上的表情就越显得凝重。早就观察到希莉尔情绪不太对劲的梅贝尔对于现在希莉尔的焦躁不安很是担心，她希望我们的这位迟钝主角最好多关心一下。不过对于托马来说现在的当务之急还是尽快找到ブルーメタル，把多加从痛苦中解救出来。

"托马，你觉得蕴藏在吉奥弗特之中如此巨大的力量，究竟是为了什么而存在的？"虽然返回要塞后托马想马上治疗多加，但看到希莉尔第一次如此严肃地说要跟自己谈谈，便也只好乖乖地跟随她来到阳台。



"赛纳斯不是说为了协助获得圣剑的勇者成为王吗？"

"不，真正的目的是为协助勇者与毁灭世界的敌人——也就是与贽神战斗。"

"贽神？就是传说中被勇者打败的那个贽神？不要傻了，不是都已经被勇者消灭了吗？"

"不，正确地说应该是被勇者打败后，贽神开始了漫长的沉睡，也正因如此，在无尽的岁月中贽神不知曾经苏醒过多少次，但每次在它企图毁灭这个世界的时候，都会有一位勇者站出来阻止它——而现在，这也正是你所要做的。"一口气将憋在心中的这些话说出来后，希莉尔终于恢复了平静。"虽然很遗憾，但是已经到让你从那个儿时梦想中清醒的时候了，托马，你是不可能像自己说的那样成为王的。"





"做不成王其实也无所谓，因为我真正想要看到的是帝国与魔界间的战争尽快结束，从我很小的时候这场战争就已经开始了，相信现在的很多人都会像我一样完全不知道战争的起因，更不知道自己为了什么而战，我不想再看到更多无辜的人被卷入这无聊的战争之中，更不想看到生活在同一片大陆上的人相互憎恨。"

看着托马离开的背影，希莉尔没有再说什么，因为她从没有想到这个在她眼中只是个一直喊着要成为王的小孩子居然会思考如何让这个世界结束战乱。意识到自己一直都在误会托马后，在梅贝尔的帮助下希莉尔下定决心再次找到了托马。

"那个……托马……"再次面对托马的时候，希莉尔与之前正好相反，可以看得出，虽然在梅贝尔的开导下已经下定了决心，但到了关键时刻还是难以启齿。"一直以来都没有真正了解托马你的感受，一直都以为你只不过是个什么事情都不懂的家伙……刚才还说了不少过分的话……对不起了……"

第七章 战士的复活

A Warrior's Revival

借助吉奥弗特的治疗机能，多卡终于摆脱了精神控制。原来早先多卡曾帮助过被菲利普强迫劳动的キャントール村村民，怀恨在心的菲利普假借赔罪的名义在席间骗多卡喝下了放有迷药的酒，并利用精神控制装置抑制住多卡的自我意识，成为了一个只会服从命令的机器。听完多卡讲述的遭遇后，托马决定先与多卡一同前往キャントール村，将村民彻底解救出来，并同时帮多卡报仇。很快，在グラジウム矿山中主角一行人找到了罪魁祸首菲利普，虽然企图顽抗，但托马等人很快就控制了局面，不仅被囚禁在グラジウム矿山的村民都获得了自由，多卡更是用自己的方式教训了那个变态的家伙。

"回来了，托马？这里正好有位稀客在等着你。"顺着希莉尔指点的方向，托马再次看到了那个令人讨厌的披风。

"终于都到齐了？能让我这样等的人，你还是第一个。"拉格纳达姆的语气依然令人不悦。"那天因为魔女的出现没能把话说完，现在我再问你一遍，你是否愿意将圣剑的力量提供给我以及诺恩瓦尔德帝国？"

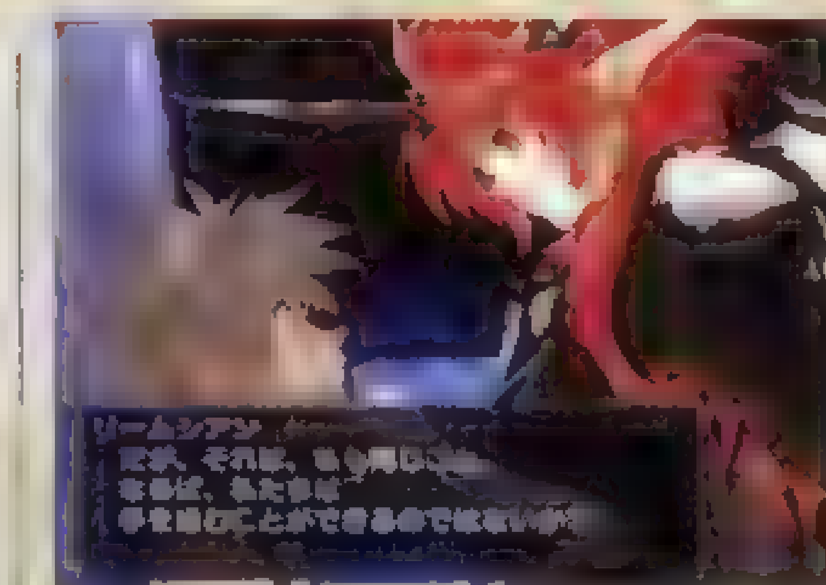


托马的回答自然还是不会改变，而且更质问拉格纳达姆为什么要那样对待キャントール村的村民。不过从拉格纳达姆的反应中能够看出，托马口中所说的事情他也是第一次听说，不过为了将事情调查清楚，拉格纳达姆决定马上动身亲自前往キャントール村，而这次的会面自然也就只能到此结束了。

"我等你很久了，圣剑选中的勇者。"让托马大吃一惊的是魔族女王莉姆西安居然也来到了吉奥弗特，看来她应该是早就接到了帝国皇帝再次到访的消息。

"在这片大陆上，人类与魔族之间的纷争已经持续了数千年，不过真正意义上的全面战争还不曾有过。由于我们一族遵照先祖的教诲，为了防止世界被毁灭而尽量避免与人类发生真正的冲突。然而尽管我们一再忍让，人类却并不能理解我们，那个人类的皇帝现在更是大量制造兽兵，为了发动企图灭绝全魔族的战争而疯狂扩充军备……"

"也就是说，如果我与魔族合作，你就会停止目前的战乱？"听到这里托马产生了兴趣。



"对，没错。只要能够借助你手中圣剑以及这座城堡的力量，彻底毁灭所有人类，那我自然就没有理由让战乱持续下去……"



流程介绍

●康复后的多加正式成为同伴，为了解救被抓走的村民而强制跟随玩家行动

外出前玩家在控制托马的情况下到居住区与多加对话能够习得急所攻击力Lv1，在控制希莉尔的情况下与阿米塔莉莉对话会习得无尽の精神力Lv2，而与法柯林对话则能获得光の魔法力Lv2，与梅贝尔对话能够获得ガードボウガン

●利用传送系统前往キャントール村

●前往村落的上方，与入口处的士兵对话后进入キャントール雪洞，向右走来到ラスカ雪原

如果玩家对自己的实力有自信，可以挑战一下キャントール雪洞中的フリーズドラゴン

ラスカ雪原

●沿道路向西北走，消灭道路尽头的敌人后栅栏消失

沿途能够发现冰结の古战场，而西北方向道路上的冰块在以后能够用加农炮摧毁

●与フリーズドラゴン发生战斗后向北继续前进，矿山采石场的入口就在那里

北の矿山采石场

●进入グラジウム矿山后一定时间发生防卫战

防卫战发生在ジオフォート的地下洞窟，玩家需要先破坏全部的ジェネレイト，BOSSレイブドレイナー才会出现，胜利后能够获得キュアメタル

●消灭大量杂兵以及隐形的ジェネレイト后，破坏路障进入グラジウム矿山内部

グラジウム矿山・内部

●沿途与大量杂兵以及ジェネレイト战斗

途中会路过关押村长尤瑟夫（ヨーゼフ）的监牢，但现在还无法打开

●在洞穴最深处遇到菲利普并发生剧情

●战斗胜利后原路返回，打开监牢与尤瑟夫对话

对话前玩家要先将战场房间的道具收集干净，尤其是コアメタル（其中一个需要调查损毁的机器人后才能获得）

●与尤瑟夫完成对话后自动来到キャントール村

●[illegible]

●[illegible]

&3DM-SM

漆黑の印

漆黑の印虽然与玩家正常通关没有关系，但如果想要习得提升对各种攻击的能力以及获得珍贵的コアメタル，就一定要去打"XXX古战场"。开启"XXX古战场"的道具就是漆黑の印，而游戏中玩家一共能够获得20，分别位于："鸟人の古战场"、パオラブール洞穴、グラジウム矿山东面以及バーク地底湖・最南端。

第八章 希莉尔的真实

Cyril's Secret

在与拉格纳达姆Ⅲ世和丽姆西安的两次交谈中，托马终于明白了想要通过化解两国之间的矛盾来实现结束战乱的想法跟本就不现实，骄傲自大的拉格纳达姆完全不把其他人的话放在心上，而丽姆西安的自尊心太强烈，很容易因为一些小事而大动干戈……想来想去在托马看来，惟有不断增加自己的实力才能有效威慑到这两个国家，为此他向赛纳斯询问吉奥弗特究竟能够强大到什么地步。而赛纳斯的回答令托马大吃一惊，原来目前的吉奥弗特其实还处于被封印的状态，如果想要要塞恢复原有的实力就必须借助效力远远超过コアメタル或是キュアメタル的シルバーメタル。正在这时，为了报复托马拒绝自己的邀请，魔界女王丽姆西安启动了古代兵器，从遥远的魔界发动了对吉奥弗特的远距离炮击。虽然凭借要塞周围的防护罩，但在巨大的冲击力下，吉奥弗特还是损失了大量机能，现在获得シルバーメタル，修复强化要塞成了当务之急。

"……快来看，托马！快来这边！"在屋顶，托马找到了突然离开的



希莉尔，而希莉尔看到托马的到来后马上招呼着他。

"那不就是イル村吗？还真没想到原来离我们这么近。"

"与托马第一次相遇就是在那个村子，现在想想真是让人怀念……"

"是呀，从那时开始到现在真的发生了许多事，直到最后我们找到圣剑，来到吉奥弗特……"

"托马，还记得之前我说的话吗？作为被圣剑选中的勇者，你总有一天要跟赞神战斗的。"听到托马提起圣剑，希莉尔突然变得沉默了。过了好一会才开口说话，不过这时的表情已经不再像刚才那样快乐了。"几天前这一切都还只是一个传说，但现在却必须要与能够毁灭世界的敌人战斗……托马，难道你就一点

流程介绍

[illegible]

●在廊下分别与希莉尔和梅贝尔对话

●前往制御ルーム与多加对话

●在机关ブロック与法柯林、阿米塔莉莉以及加德福尔对话

●追赶希莉尔经廊下到达左侧的屋顶，并与希莉尔对话发生剧情

●前往廊下最上方的房间，进入异空间・メタル坑道

前往异空间・メタル坑道前，玩家在控制希莉尔的情况下与阿米塔莉莉对话能够习得无尽の精神力Lv3，另外，还能够花10000G从基尔纳手中买到コアメタル

异空间・メタル坑道

●在异空间・メタル坑道中，玩家要在迷宫中寻找魔方阵，才能进入下一层

●B5F中，玩家需要与BOSSオークスレイブ(大型)战斗，B10F玩家需要击败ボルカノンデーモン后才能继续前进

オークスレイブ一战，玩家可以先将被囚禁的野猪放出来，这样BOSS很快就会被拱死；ボルカノンデーモン攻击频率低，但单击伤害力大，建议玩家先发动特殊攻击清干净杂兵，之后再利用同伴作炮灰，自己绕到BOSS身后安全地攻击。

●战斗胜利后获得シルバーメタル，返回吉奥弗特

都不觉得害怕吗？"

"当然会害怕……然而即使害怕我依然还是要战斗！正因如此，我的右手寄宿着圣剑的力量，也正因如此我还有众多同伴们来到了吉奥弗特。"托马的眼中闪烁着坚毅的光芒。"命运什么的我从来就不相信，而且什么都还没有做就马上逃避这种事情绝不是我的风格！"

明白了托马真正的想法后希莉尔终于也下定了决心，在开启异空间封印的时候希莉尔在众人面前表明了自己的真实身分：原来最初人们利用蕴藏在圣剑中的力量建设家园，但心存邪念的人却妄图独占圣剑。由于受到邪念的影响，圣剑最终也开始产生黑暗面，而最终的结果就是赞神由这黑暗面中诞生。虽然在世界被毁灭前勇者阻上了赞神，但失去一部分力量的圣剑不可能真正将赞神消灭。不仅如此，在激烈的战斗中，圣剑不堪重负断成了两截，自此以后世界上便存在两把圣剑以及其持有者——希莉尔正是另一位圣剑的主人。



第九章 二人的羁绊

Bonds

流程介绍

ジオフォート

●机能重启后吉奥弗特能够转换形态，而玩家需要按照指示选择炮击模式

●前往西侧希莉尔的房间与希莉尔对话发生剧情

对话前玩家在控制托马的情况下与加德福尔对话，能够获得ドラゴンバスター；与ガリュウ对话能够获得コアメタル。在控制希莉尔的情况下与法柯林对话能够习得光の魔法力Lv3。

●从1号出口到达ジオフォート・神殿迹后，向东前往イスゴニア溪谷・东

イスゴニア溪谷・东

●利用カノン炮清除障碍物后，经ルーンの参道到达古代ルーン神殿

古代ルーン神殿

●到达古代ルーン神殿后一定时间，发生防卫战

从1号出口到达ジオフォート・神殿迹，击败BOSSコネクトデッド(キュアメタル)后战斗结束。

●防卫战胜利后继续向东前进，经过大桥来到クラナップ岛

クラナップ岛

●城墙需要玩家用カノン炮才能破坏

●击败BOSSブレイズドラゴン后玩家才能前往バルカン砂漠・西

バルカン砂漠・西

●沿途消灭挡路的敌人，并到达地图上方的湖心岛

巨型炮台就在地图右上方的湖心岛，但玩家需要从下方绕道才能到达。这里的敌人有石化能力，如果抗性不高很容易被图死，因此建议大家多带些守りの护符。另外，在沿途能够发现冲击の古战场。

●来到湖心岛后，与メデューサ(大型)以及デビルサン(大型)发生战斗

メデューサ(大型)的石化攻击持续效果更长，因此一定要及时使用守りの护符解除状态，而击败デビルサン(大型)能够获得コアメタル。

●再次发生战斗，玩家的目标就是摧毁巨型炮台

●返回吉奥弗特后发生剧情，在希莉尔的房间与她对话选择第二项后本章结束



シルバーメタル的能效果然与众不同，很快不仅之前因遭受攻击而停止工作的机能已经恢复正常，吉奥弗特还新增了其他的能力，由于出力的增加，现在吉奥弗特的加农炮能够攻击到更远的地方。解决完吉奥弗特内部问题后，下面要做的就是前往魔界，在敌人发动下一次攻击前摧毁巨炮，免除后患。

顺利摧毁了巨炮并成功抵御了魔族对吉奥弗特的进攻，这段时间托马等人肩上的压力终于小了许多。

"每次看到这夜晚的星空，就让我想到小时候……"连续几日战斗过后，大家终于迎来了第一个安祥的夜晚，托马和希莉尔一同来到了阳台。

"托马小的时候？一定跟现在一样，又淘又闹的，肯定是经常被爸爸打，不过妈妈一定非常疼爱你。"

[illegible]

远的地方都成为了战场，我还算是运气好的，因为整个村庄的人也就是我[illegible]

[illegible]

[illegible]小时候记得最清楚的就是身边那一摞摞的书，我从小就跟着爷爷一起生活，当时他已经是帝国闻名的历史学者，一天的大部分时间都是在研究室度过的，也正因如此我对那里的印象比在家更深，不过由于爷爷经常醉心于各种研究，无聊的我就慢慢学着他的样子开始看书，等到长大之后便成为了爷爷的助手，不擅长与人交往应该就是因为老把自己关在研究室的原因吧……'历史是指引人类前往明天的罗盘'这是爷爷经常挂在嘴边的话，在去世前他希望我能够走出研究室，在这个充满未知的世界中见证各种'现在'，只有这样才能真正把握自己的未来。"



3DM-SM

光の护符 游戏中能够免费拿到8个，有了这些，最终战就能够很轻松搞定了。ジオフォート・机关ブロック、イルゴニア溪谷・ナーダ湖畔的秘密之道、グラジウム矿山小屋内、与亚当对话、グレートブリッジ・正大门、ラスカ雪原、用加农炮摧毁圣冰后开启宝箱(共3个)

第十章 从过去传来的呼唤

A Voice From the Past

吉奥弗特接收到了一个奇怪的求救讯号，因为这种形式的信号只有当年吉奥弗特建成时才开始使用的，在要塞漫长的休眠期中已经失传，人类或是魔族是不可能掌握这一技术的。不仅如此，原本在吉奥弗特工作的机器人在这个救



援信号出现后便开始变得奇怪，甚至不再受到赛纳斯的控制。为了让机器人恢复正常，更为了查明真相，托马等人来到了位于要塞东北部的古代遗迹。让众人吃惊的是，这个所谓的“遗迹”，内部装置与感觉与吉奥弗特非常相似，甚至还有大批停止活动的机器人。在遗迹最深处，大家找到了求救信号的发生源。原来这个名叫亚当的圆球是3000年前与传说中的勇者共同对抗赞神的同伴，在勇者前往阻止赞神的时候命令它破坏天空船，由于在战斗中天空船的一部分与本体脱离，虽然亚当也随之掉落在了这一带，但它还依然在与赞神的眷属战斗了很长时间，直到因为机能过载而强制停止行动……

随着与吉奥弗特同一时期出现的亚当的正式加入，要塞的防御以及机器人的管理变得更加有效，而作为同伴，能够理性分析现状的亚当更是不可或缺的。正当大家为队伍的壮大而庆祝时，意想不到的事情发生了。

利用空中的盲点，拉格纳达姆Ⅲ世潜入了吉奥弗特，不过他这次并不想继续说服托马，反而把目标锁定到了希莉尔身上。

“迄今为止，在与赞神的战斗中圣剑的持有者都只有一个下场……”对于拉格纳达姆来说，理性的希莉尔要比冲动的托马更容易对付。“这一点说明使用已经折断的圣剑是不可能真正消灭赞神，然而事实却是时至今日每一次赞神复活后都被勇者以自己的生命再度封印，也就是说……”

“没错，正如你想到的！只用通过以牺牲圣剑持有人为代价才能拯救处于被毁灭边缘的世界。”说到这里，希莉尔悲伤地看了看缠绕在自己左手的圣剑。“这不离左右的圣剑，就像是印刻在身体上的烙印，时刻提醒着作为活祭品的我们……不过应该还有时间让我找到彻底封印赞神的方法，虽然已经能够感觉到赞神在苏醒，但根据以往的经验真正复活还需要一段时间。”

“不，你们已经没有时间了。很快我的军队就要大举进攻魔界了，到时就需要借助圣剑的力量消灭赞神，建造一个没有污浊没有黑暗的人类乐土。如果你协助我的话，作为回报我会帮助你们摆脱这受诅咒的命运。”说着，拉格纳达姆交给希莉尔一块宝石，“这块宝石是皇家的象征，如果你考虑好了就拿着它到城堡来找我，期待你的好消息。”

流程介绍

ジオフォート

●剧情结束后前往机关ブロック发生情节

●返回剥御ルーム，要求玩家前往救援信号发出地查明真相

外出前玩家在控制托马的情况下与加德福尔对话，能够习得急所攻击力Lv2，在控制希莉尔的情况下与梅贝尔对话能够获得エリアルボウガン。与阿米塔莉莉对话能够习得无尽の精神力Lv4。

●利用传送系统前往キャンドールル村

●按照赛纳斯指示由キャンドール雪洞前往ラスカ雪原，最终到达グラジウム矿山

グラジウム矿山

●在位于地图西南侧的障碍物前发动カノン炮后继续前进

途中能够找到吸血の古战场。

●继续向东前进，来到ラスカ雪原

ラスカ雪原

●沿道路向东，进入ラスカ雪原・东の谷

ラスカ雪原・东の谷

●连续使用カノン炮破坏障碍物后，到达シードラ湖

シードラ湖

●到达シードラ湖一定时间后，发生防卫战

从3号出口可以到达ジオフォート的圆形舞台，玩家要做的就是从起始位置快速冲到下方，尽量阻止潮水般敌人的进攻。本次防卫战的最终BOSS与之前玩家在魔界摧毁的巨型炮台(キュアメタル)相同，将其摧毁后战斗结束。

●防卫战结束后沿路来到シードラ大雪山

沿途能够找到梦魔の古战场。

シードラ大雪山

●消灭门前的杂兵以及两条フリーズドラゴン后，古代遗迹的大门开启

古代遗迹：入口位于地图中央偏西北，沿途玩家还能够找到骸骨の古战场

古代遗迹・B1

●战斗结束后调查一旁的机器人后，大门打开

●进入古代遗迹一定时间后发生防卫战

●BOSS战结束后前往B2

需要先击败BOSSレギオン・スカウト(可获得コアメタル)，另外沿途玩家能够启动倒在一旁的防御机器人协同作战，而古代遗迹中的武器库以及图书馆中能够获得大量武器，手气好的话能够找到属性很不错的。

古代遗迹・B2

●在最深处的房间，调查亚当(アダム)后发生与BOSSヴァルキリー的战斗

●战斗胜利后再次调查亚当发生剧情，返回吉奥弗特

ジオフォート

●对话结束后亚当正式成为同伴

之后在机关ブロック与亚当对话能够获得いやしの水(绿)×1，在控制希莉尔的情况下与法柯林对话能够习得光の魔法力Lv4。

●前往希莉尔的房间与拉格纳达姆Ⅲ世(ラグナダームⅢ世)对话

●再次与拉格纳达姆Ⅲ世对话

●来到廊下时遇到托马并发生剧情

第十一章 别离

Separation

流程介绍

ジオフォート

●由于托马被抓走，现在暂时只能控制希莉尔

●通过传送系统来到バルカン砂漠・西，向东走到尽头来到バルカン砂漠・东

バルカン砂漠・东

●在魔界入口门前，玩家队伍中需要有阿米塔莉莉，才能顺利通过

●换为控制托马后，来到火焰前与丽姆西安(リームシアン)对话发生剧情

●再次换为希莉尔，通过魔界大门后从フィアガルム山西北角进入マグマプリズン

マグマプリズン・B1

●进入マグマプリズン后再次换为托马，发生剧情

マグマプリズン・B2

●分别将地图上5个龙石像破坏后，挡路的火焰才会消失

●战胜BOSSデビルサン(大型)后进入マグマプリズン・B3

地面上的地雷只有玩家踩上去才会爆炸，虽然启动后要过一会才会爆炸，但在狭小的空间与敌人战斗时很容易因为忽视而被炸到，因此建议大家在这种情况下就站在原地用范围魔法速战速决。

マグマプリズン・B3

●与分布在地图周边的5个BOSS战斗后，通道前的火墙消失

●对话结束后与丽姆西安以及鲁鲁娜赛尔(ルルネーゼル)战斗

气绝、吹飞、浮空以及倒地攻击对鲁鲁娜赛尔无效，但玩家各种魔法都能对其造成伤害，因此建议优先打倒她。作为魔界长，丽姆西安免疫火和暗属性攻击，玩家除了使用高级冰魔法或是风魔法攻击外，还能够借助物理系同伴缩短战斗的时间。胜利后获得コアメタル。

●战斗胜利后与托马对话

●再次对话后，托马恢复清醒



托马在房间外听到了拉格纳达姆与希莉尔的谈话，由于没有听到全部内容，只听到“圣剑持有者的悲惨命运”，托马误会了事后闷闷不乐的希莉尔，正所谓祸不单行，就在托马与希莉尔闹别扭的当晚，魔界女王丽姆西安通过心灵感应，控制阿米塔莉莉抓走了托马，得知真相的希莉尔决定前往魔界救出托马，而阿米塔莉莉也自告奋勇一同前往。

这一边，魔界女王丽姆西安在托马醒来后来到监牢再次尝试说服托马，“原来圣剑真的被分成了两部分……不过我与愚蠢的人类之王不同，作为监视赞神动向的一族，我们魔族并不需要将两把圣剑都据为己有，既然拉格纳达姆与吾等合作，那我们魔族就应与我们合作，这样才能……世界……不过你却一直不肯……我就知道我是白费，其实我还是很欣赏你这种性格的，原本不想用到这一手……不过我们整个魔族无论如何都需要圣剑的力量，你就认命吧……”

历经艰辛，希莉尔终于在魔界监牢的最底层找到了托马，然而此时的他表情呆滞，双眼无神，就仿佛失去了灵魂一样。原来，就像之前多加被精神控制一样，托马受到丽姆西安魔法的影响，变成了唯命是从的傀儡。

“求求你，托马，好好看看我是谁……即使会让你回忆起过去那些不愉快的事情而再次讨厌我，我也不希望就这样永远失去你！”无法控制自己感情的希莉尔终于说出了藏在心底的话，想到自己很可能将失去眼前这个最重要的人，希莉尔抱住托马大声呼唤着，“赶快醒来吧，托马，不要抛下我孤单一人！托马！”

“希……希莉尔……”



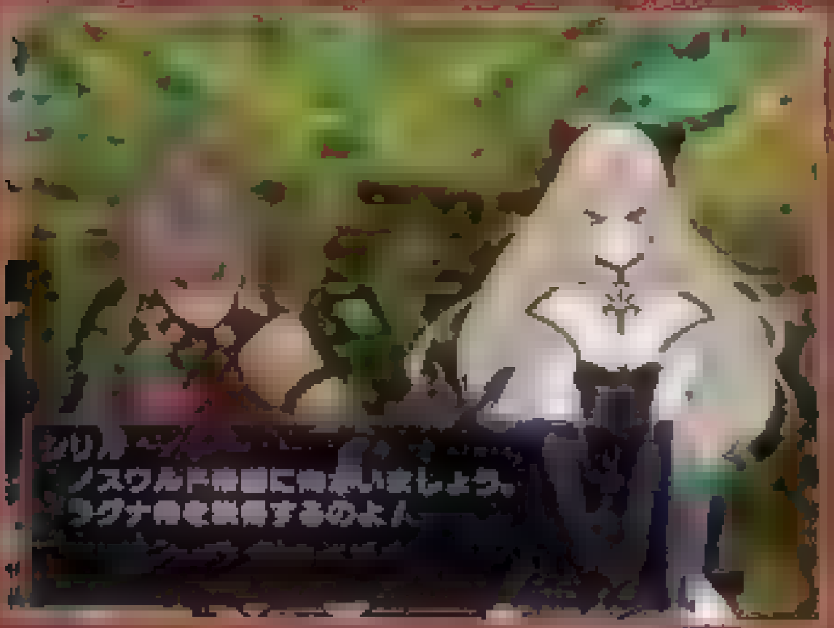
3DM-SMV

コアメタル

コアメタル除了在迷宫中获得外，还有4种方式能够集中获得：随着流程的进行，玩家能够花费10000从ダルナ手中获得，共计20个；ダリュウ加入后，在生活区与其对话后获得，共计6个，完成XXX古战场后获得，共计20个，流程进行到第14章后，用加农炮摧毁发生装置后获得，共计13个。

第十二章 皇帝的野望 The Emperor's Ambition

正如丽姆西安所说，一直在扩充军队的帝国军终于正式发起了对魔界的战争。虽然一直采取忍让态度，防止人类与魔族爆发全面的大战，但事到如今丽姆西安也无法再继续容忍人类的无理。对于托马来说，战争的爆发意味着将会有更多的人为此失去生命，但事情远不止这么简单。按照古代文献的记载，与战乱相比当世界处于和平时期，赞神将要花费更多的时间才能复活。也就是说赞神会受到世间负面能量的影响，尤其是杀意、憎恨以及愤怒等感情，都是促使赞神提前复活的"食粮"。



为了阻止战争爆发以及赞神提前的复活，托马等人决定前往帝都说服拉格纳达姆III世退兵。

"即便我被碎尸万段，也绝不会下令退兵的！"虽然被托马等人击败，但拉格纳达姆III世并不打算照办。

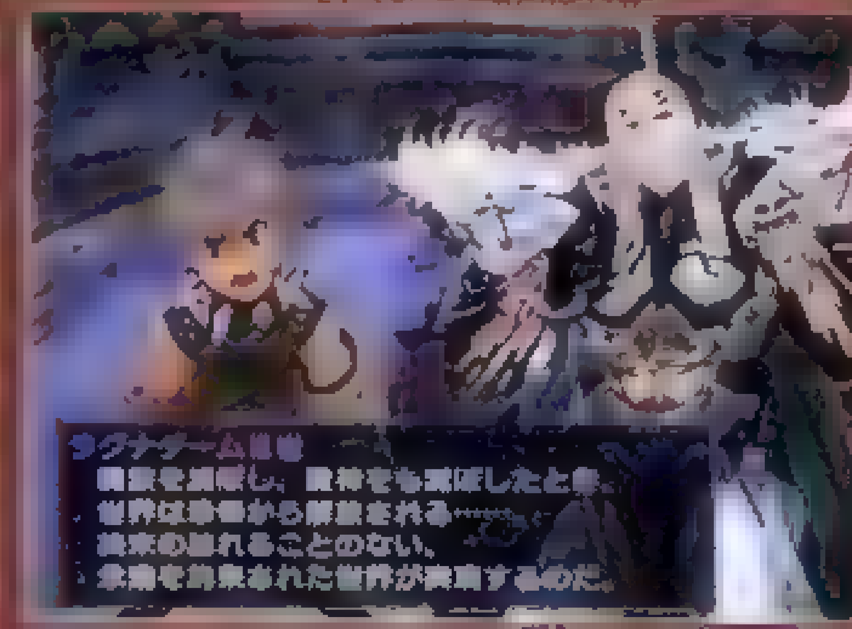
"为什么能够为国民为部下着想的皇帝，却要固执地发动对魔界的战争呢？难道你不知道这样做只会令赞神提前降临吗？你真的那么希望这个世界被毁灭吗？"

"哼哼，果然像你这样的无知之辈是不可能理解的。我这样做的目的就是要让赞神复活！因为我已经找到了彻底消灭赞神的方法！"高傲的拉格纳达姆III世终于说出了自己处心积虑多年的计划。

"之所以在这3000年中，赞神都没能被彻底封印，就是因为心存邪念的人玷污了圣剑，从而使圣剑失去了破邪之力。因此最根本的解决办法就是洗涤沾染在圣剑上的污秽，令神之力再度苏醒。"

"圣剑上的——污秽——"

"没错，正是那些魔族在远古玷污了圣剑，而时至今日，即将毁灭世界的赞神就在他们王城的地下沉睡！"



流程介绍

ジオフォート

●获得王家の宝石

●利用传送系统到达冰のふもと

ツングラ冰原

●沿原来的道路前进，在之前打不开的墙壁前全灭敌人后出现前往グレイトブリッジ的入口

グレイトブリッジ・入口

●在携带王家の宝石的情况下，守门的士兵才会开启大门放行

●进入大门马上发生杂兵战，其中还有大量的炮台

●整个区域的地形是对称的，玩家需要消灭守门的BOSS才能够继续前进

●进入房间后雷击器不断攻击玩家，解除的方法是破坏房间内的全部设施

●在本区域尽头，全灭杂兵以及击败BOSSベルセルク(大型)后通道开启

グレイトブリッジ・中央

●清除每个区域的BOSS，向地图上方前进这里基本上就是玩家到达一个区域后，要消灭出现的杂兵、小BOSS或ジェネレイト才能继续前进。需要注意的是，地面上的地雷会在玩家靠近的时候发动冰属性攻击，而且不会消失。移动速度在A以上的话可以安全地跑过，如果想要解除这大片的雷区，需要分别前往地图的两侧，消灭道路尽头的BOSS后利用传送点(白色)进入控制区扳动开关才行，建议玩家先去右侧解除第一片雷区，这样会省很多时间。

グレイトブリッジ・通路

●清除每个区域的BOSS，向地图上方前进与之前的区域相同，玩家依然是要将固定区域内的BOSS消灭才能继续前进。首先需要前往地图的两侧与アイスゴーレム战斗，胜利后开启前进的道路。之后会分别与ジェネレイト、サムライロード以及サムライキング发生战斗，需要注意的是本区域最后BOSSサムライキング的居合斩攻击力很高，如果玩家控制的希莉尔很有可能很快陷入危机。另外与所有武士型敌人一样，サムライキング会在攻击过后隐身，因此使用托马发动特殊攻击猛攻的时候要注意发动的时机，避免MP的浪费。

グレイトブリッジ・下层

●进入グレイトブリッジ・下层一定时间后发生防御战

防御战发生在ジオフォート・圆形舞台，与之前相比敌人数量更多，如果玩家不能及时赶到フォトンコンバーター附近解围，很可能作战失败。建议使用托马发动范围型必杀攻击快速削减敌人数量。击败BOSSジェットロータス后战斗结束。

●与フリーズドラゴン战斗后开启新道路

这一区域的地形相对前面要简单得多，建议玩家先前往地图的两端，能够获得コアメタル以及能力。

グレートブリッジ・正大门

●将房间内所有装置破坏后，两旁房间内的电流便会消失

●在门前开启传送点，与卡缇娜(カティーナ)对话后进入皇帝の间

左侧的电流房间中武器の坏し方一定要习得。

グレートブリッジ・皇帝の间

●剧情结束后发生与拉格纳达姆III世的战斗

与拉格纳达姆III世对决，建议玩家选择使用托马。因为BOSS不仅免疫冰和光属性攻击，物理攻击伤害较大而且还会使用火球远距离攻击。

●战斗胜利后与拉格纳达姆III世对话，第12章结束

第十三章 倒计时 Countdown

随着冥界之门的打开，赞神即将复活，而与以往不同，这次积攒的负面能量不仅令赞神提前复活，更启动了天空船。预感到情况不妙的托马等人赶到魔界的王宫，而此时丽姆西安独自对抗如潮水般的赞神的眷属，已经逐渐处于下风。

"从没有想过，魔族女王的我居然会被你们所救……不过还是要感谢你们愿意出手。"

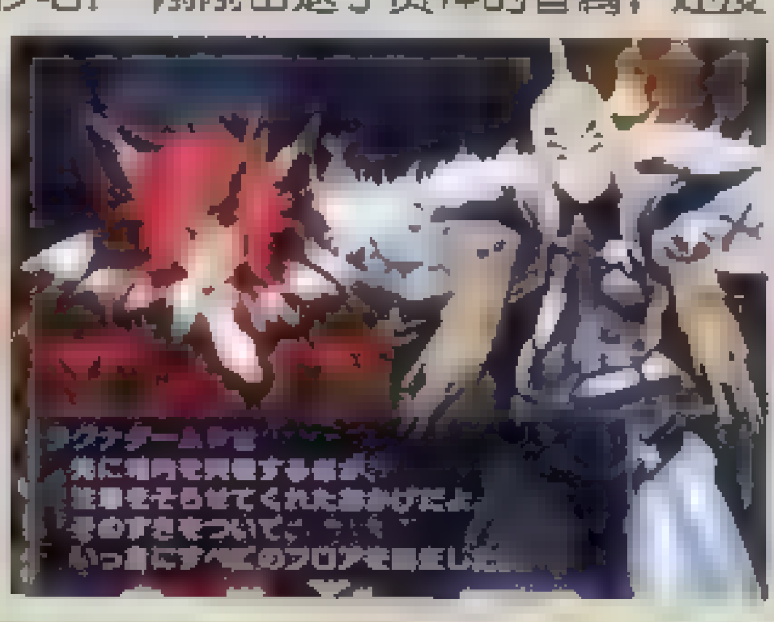
"就用你的血来洗涤玷污圣剑的污秽吧！"刚刚击退了赞神的眷属，还没等众人喘过气来，身后传来了那个熟悉的声音。原来就在托马等人奋力杀入魔族王城的时候，拉格纳达姆正跟随在他们后面。

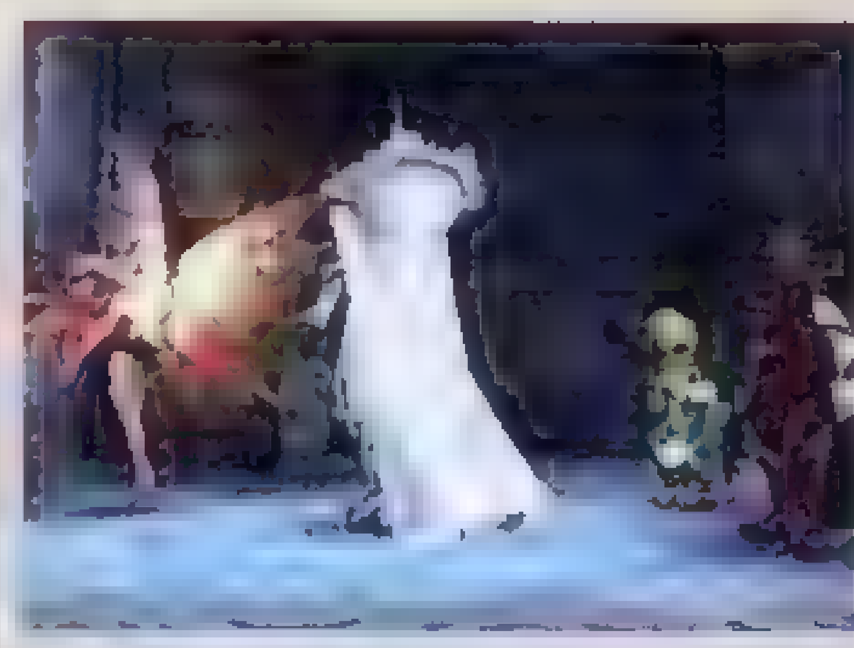
"3000年前，正是因为你们的祖先令圣剑受到玷污，如今惟有用你们本族的血才能洗涤圣剑，令破邪之力复苏！"

"我们的祖先令圣剑受到玷污？难道你就是为了说这些无聊的玩笑而特意跑来的吗！？"

"不要装傻了！在这扇门后面的，不正是天空船以及你们所信奉的赞神吗！"

"确实如你所说，赞神就在这扇门的后面，但整个这座城都是我们的祖先为了封印天空船以及赞神而建造的！"丽姆西安的话令所有人都大吃一惊。"我们的祖先原本是供奉圣剑的神官，曾经成功将赞神困在天空船里，而为了防止天空船的再次启动，才在原址上建造了现在的王都！"





误会终于澄清了，无论人类还是魔族，从远古开始便为了不让赞神降临于世而做着不懈的努力。但这段历史终究是太久远了，经历了漫长的时间后，生活在这个世界的人已经忘记了自己的职责，反而将原因都归咎到对方身上。然而两个王认识到这一点的时候，一切都已经无法挽回了。最终，拉格纳达姆与丽姆西安决定进入正在复苏的天空船尝试再次封印，虽然托马表示也要一同前往，但被两人拒绝。

"托马……作为被圣剑选择的勇者，你与希莉尔还有必须要亲自去做的事情。这个世界是否还有未来，就全要靠你们了！"

流程介绍

ジオフォート

●利用传送系统到达マグマプリズン入口

フィアガルム山のふもと

●利用カノン炮破坏挡路的墙壁后继续前进

●石像需要扳动开关才能摧毁

●再次利用[illegible]

[illegible]

●利用地图上的传送点(白色)前往独立的区域

与以往的前进方法不同，这一地区需要玩家通过传送点到达新区域，前往新区域的路线只有一条，其余则是通往独立区域拿取道具。运气好的话能够得到数值优秀的ブラッドヘルム(托马用)或悪魔の仪式服(希莉尔用)。

●向地图上方移动，到达一处有3个传送点(白色)的区域，不想浪费时间在收集道具的玩家进入最右边的

●继续[illegible]

[illegible]就能够到达[illegible]ム火口桥

& 3DM-SM

キュアメタル

游戏中虽然要塞耐久值能够自动回复，但损失的耐久值槽却只有通过消耗キュアメタル才能补充。除了在迷宫中能够获得少数外，中后期防御战的BOSS都会掉落キュアメタル，而第8章以后，在异空间・メタル坑道(B5有1个、B10有2个)中玩家能够通过反复进入获得。

フォアガルム・火口桥

●与BOSS及其众多手下战斗

BOSS战中虽然BOSS及其手下实力平平，但在这狭小区域内聚集了太多的敌人，因此一点都不轻松。建议多发动范围特殊攻击或魔法，尽快削减杂兵数量。加血方面以自身安全为首要任务，因为目前的同伴在面对大量敌人的战斗中还派不上用场。

クリムゾンパレス・屋上

●破坏地图上全部诅咒水晶后，通往下层道路上的火墙消失

暗红色的诅咒水晶一共有3个，两个处于地图外端，分别位于8点和12点位置，另一个处于地图右下方，需要从外围绕道才能到达放置的房间。需要注意的是，每一个诅咒水晶都有众多敌人守卫，而破坏它们（可获得コアメタル）后还要与BOSS战斗。如果玩家的希莉尔拥有不错的冰系魔法和风魔法，战斗将变得很简单。

●火墙消失后玩家进入地图中央的屋子中，利用魔法阵前往3F

クリムゾンパレス・3阶

●与众多BOSS战斗后，进入2F

进入这里后，虽然地图看上去非常复杂，但其实只要玩家慢慢消灭掉每个区域的BOSS后道路就会自动开启。建议先从地图外围开始清扫，之后打败里面BOSS后原本外围无法通过的道路也会开启。最后在通往下层的大门前击败BOSSスパークデモン（可获得コアメタル）后前往クリムゾンパレス・2阶。需要注意的是，这里的敌人密度大而且大部分攻击力高，如果在人群中被石化，一定要马上用守りの护符解除石化状态，并随时准备好喝药。

クリムゾンパレス・2阶

●通过击败守卫的BOSS，开启其身后的大门

与前一区域相同，玩家需要依然是要通过干掉挡路的BOSS，玩家才能继续前进。道路中央的浮板需要玩家在地图两侧的区域开启两个开关才能全部浮出岩浆，而当玩家在中央通道走到一半的时候会发生BOSS战。

クリムゾンパレス・1阶

●熄灭墙壁的黄色火焰，开启道路

这里玩家解除门锁的方式是调查墙壁的4个黄色火炬。最开始玩家只有一条路可以走，沿路边消灭敌人边寻找4个一组的火炬，很快就会将地图的大部分转遍。熄灭全部火炬后全部大门开启，沿着中央的通道就能够到达クリムゾンパレス・玉座の间

クリムゾンパレス・玉座の间

●协助丽姆西安击退魔物

●分别与丽姆西安和拉格纳达姆Ⅲ世对话

●剧情结束后再次与丽姆西安和拉格纳达姆Ⅲ世对话

第十四章 命运之刃 Blade of Destiny

流程介绍

ジオフォート

●从廊下的4号出口前往ジオフォート・地下神殿，并由此进入グンデストル洞穴到达古代ルーン神殿

古代ルーン神殿

●与魔物战斗，胜利后通往中央祭坛的大门会开启

●与魔物战斗，胜利后中央祭坛出现红色的火焰

●与魔物战斗，胜利后中央祭坛出现绿色的火焰

●进入古代ルーン神殿一定时间后发生防卫战

本次防卫战发生在ジオフォート・圆形舞台，由于敌人全是资神的眷属而且数量多得令人发指，因此速度不快的话フォトンコンバーター很容易被瞬间摧毁。第一时间赶到场地中心，用各种手段尽快消灭周围的敌人（战斗过程中会出现拖慢，因为敌人实在是太多了），之后先守在フォトンコンバーター周围一段时间，消灭掉两轮突然出现的敌人后，将周围的3个ジェネレータ破坏（有可能已经在最初的混战中破坏掉了）后BOSS登场。BOSS会有一定几率在フォトンコンバーター旁出现，这种情况下一定要将BOSS夹在玩家与フォトンコンバーター中间战斗，否则很可能因为BOSS的范围攻击而令フォトンコンバーター受损（此时很可能耐久度已经相当低了）；另一个出现地点是地图最上方，这种情况下要注意不要马上就去找BOSS，因为很快就会又有一批敌人被传送到フォトンコンバーター附近。

●到达中央祭坛后与敌人发生战斗，胜利后由开启的大门往ラクトン村

地图右侧的召唤装置（被紫色光围绕的巨型柱状物），以后可以被カノン炮摧毁，玩家能够得到コアメタル。

ラクトン村

●全灭ラクトン村的魔物，解除村民的危机

这里地形比较复杂，玩家很容易遗漏一两处区域的敌人。全灭敌人后会有提示，因此只要主角没有庆幸自己没来晚的话，大家就再仔细寻找吧。同样，用カノン炮摧毁召唤装置后能够获得コアメタル

ジオフォート

●返回后与赛纳斯对话

由于此后一段时间中玩家只能控制固定的主角，因此一定要谨慎考虑。这里建议大家选择托马，因为不仅托马目前已经属于高攻高防的超人，而且以托马为主角的剧情更符合"主线"的标准。

●选择托马为主角后前往右侧的ジオフォート・圣剑の间进入试练の迷宫；选择希莉尔为主角就要从左侧ジオフォート・西塔进入

试练の迷宫

●活着到达最下层B5

在试练の迷宫，玩家不能带同伴，更不能按R3键利用往返传送回到吉奥弗特加血记录。如果是控制托马战斗的话难度会降低不少，因为以目前玩家的实力，迷宫中的敌人是构不成威胁的，惟一需要注意的是拥有石化能力的敌人，不过只要带够守りの护符便完全不用担心。在B5的出口前，玩家能够找到恢复兼记录点以及仓库、强化鉴定机。

ジオフォート・对决の间

●选择托马为主角的话，与希莉尔对话后发生剧情，随后玩家改为控制希莉尔继续战斗；选择希莉尔为主角的话则相反

天空船・第3ブロック

●找到丽姆西安和拉格纳达姆Ⅲ世，并与两人并肩作战

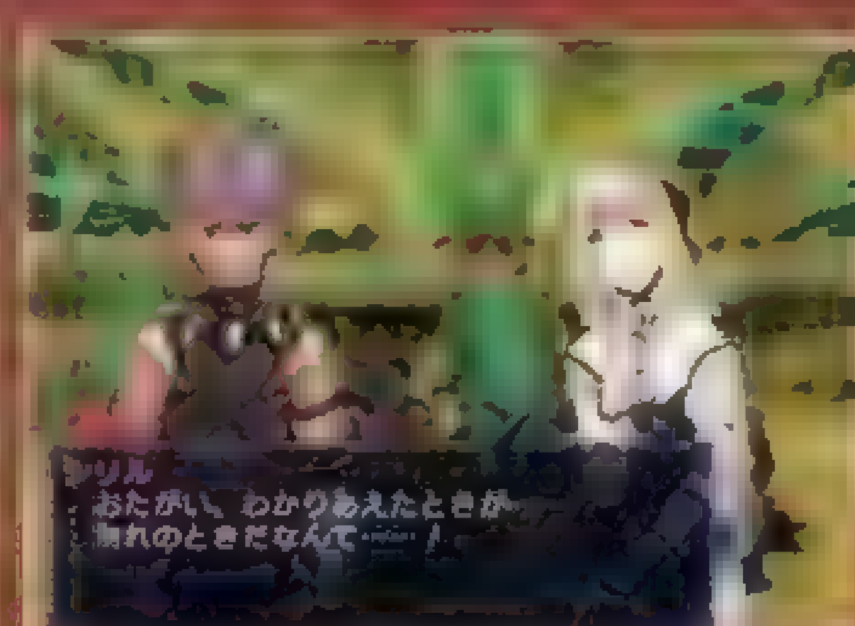
天空船・最终ブロック

●发生剧情与资神战斗

虽然丽姆西安和拉格纳达姆Ⅲ世实力超强，但由于剧情需要玩家将与他们一同被BOSS轻松干掉，因此大家还是不要挣扎了……

随着强烈的地震，巨大的天空船升上了天空，这也就意味着丽姆西安和拉格纳达姆的尝试失败了。虽然曾经是对手，但毕竟在最后大家终于还是冰释前嫌。不过现在并不是悲伤的时候，[illegible]尽快知道[illegible]的方法。从赛纳斯口中托马得知在圣剑之间，如果将圣剑插回原来的基座，就能够开启前往通向试练迷宫的通道，而在试练迷宫的尽头就是通向天空船的传送点。然而问题的重点并不在这里——

原本如果圣剑的持有人失去了生命，那么圣剑一般都会自动回到圣剑之间的基座上。希莉尔示意赛纳斯，希望这件事能够由自己亲口告诉托马。但是



如果杀死他的人也持有圣剑，那么圣剑不仅不会消失，反而会被对方获得，而这也正是令折断的圣剑恢复原貌的方法……

正如希莉尔所说，自古以来，被赋予拯救世界的勇者们都是用这一残酷的方式获得与资神对抗的实力，正是由于知道了这些，当初在寻找圣剑的时候希莉尔想尽办法想要把托马等人引向错误的方向，而当托马获得圣剑，吉奥弗特复苏之后，希莉尔不忍心让托马知道自[illegible]

莉尔所说的一样"只有在你我即将永远分开的时候才真正理解了对方……"

"我还是没有办法对你下手，希莉尔……后面的事情就拜托给你了……"知道事情的真相后，穿越了试练迷宫的托马在传送门前遇到了希莉尔。虽然成为传说中的勇者以及从资神手中拯救世界是他一直所向往的，但看着眼前这个[illegible]，托马作出了他一生中最值得骄傲的选择。

"虽然一直都没有告诉你，但在最后我一定要说出来……"看着倒在地上的托马，希莉尔强忍住悲伤，"我其实很喜欢你，托马，真的真的很喜欢你……"





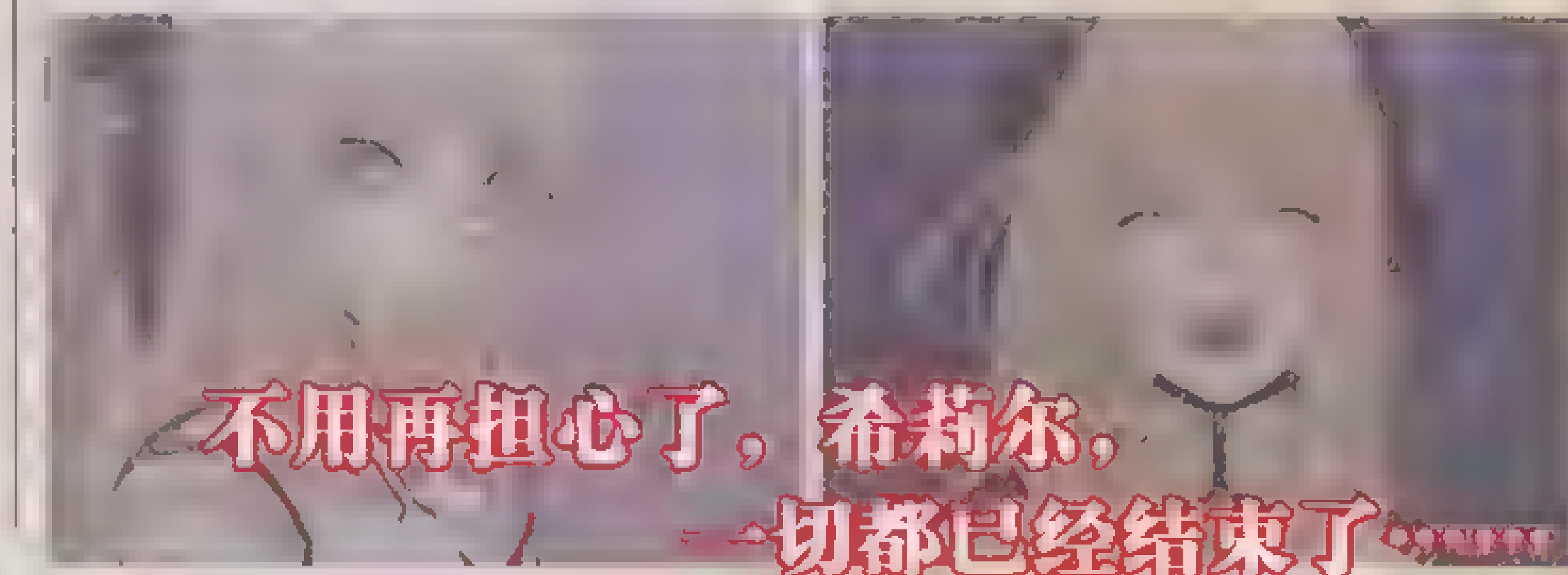
发生装置 发生装置可以用加农炮摧毁，摧毁后当地的就能恢复正常。位置如下：古代[illegible]神殿、ラクトン村、[illegible]オー草原・北西、[illegible]オラ平原[illegible]、クラ[illegible]ブ岛、フィ[illegible]ガ[illegible]ム山・ふもと、フィルガルム山・中腹、グラジウム矿山、ラスカ雪原・东の谷、シードラ湖、シードラ大雪山・峡谷、旧ノスワルド城迹・国庭以及ランブ[illegible]ル古坟。

第十五章 未来的开拓者 Forging the Future

正如同托马不忍心杀害希莉尔一样，虽然明知道要想对付赞神就一定要获得两把圣剑的力量，但希莉尔在战斗中只是将托马打晕。清醒过来后，托马被告知希莉尔只身一人前往了天空船，而当他在圣剑之间看到了希莉尔复位那把白色圣剑，托马终于控制不住自己的感情，以往的种种回忆都涌上心头。

就当托马拿起希莉尔的圣剑时，一股难以言表的力量充满了他的全身，而此时吉奥弗特的封印也被解开。原来彻底打倒赞神的前提确实是需要将两把圣剑合二为一，但由于岁月的流逝，之后的勇者并不知道真正的方法，反而相信只有通过两个勇者之间的厮杀才能获得全部圣剑的力量。也正是因为这个原因，这漫长的岁月中，玷污圣剑的污秽一直都没有得到净化，折断的圣剑也一直保持着分离的状态——这也正是为什么虽然无数的勇者用生命作代价与赞神战斗，却一直都没能真正将其封印。然而托马与希莉尔他们却完全不同，彼此间的信赖与关心令圣剑最终承认了他们，而现在真正获得圣剑全部力量的托马是阻止赞神、救出希莉尔的唯一希望。

赞神就在眼前，现在所有人的希望以及这个世界的未来都寄托在了托马身上。正如同传说中的一样，赞神果然是世界上所有罪恶、丑陋的化身，然而托马坚信，以往那些勇者的悲剧绝不会发生在自己身上，而这次一定要将赞神彻底消灭，让这个世界永远都不再受到被毁灭的威胁。



流程介绍

[illegible]

●控制托马的话前往西塔，调查希莉尔的圣剑后发生剧情；控制希莉尔的话则是前往圣剣の间

●与赛纳斯对话后发生剧情

●来到廊下，由任意出口前往天空船・第1ブロック

天空船・第1ブロック

●消灭守卫的BOSS，前往天空船・第[illegible]

虽然看似简单，但这里敌人的实力要远远高出其他地方，石化攻击是这里普遍的攻击手段，因此守りの护符的消耗不容忽视，几个BOSS的攻击力都高得令人发指，好在大部分攻击速度并不快，因此建议玩家先不惜一切代价扫清杂兵后再与BOSS慢慢磨，这一区域是升级最好的地方，基本上70多级的角色用不了多久就能冲上90，但由于战斗的难度较高，因此鼓励大家[illegible]

天空船・第2ブロック

●沿途启动装置后，挡路的电流消失

●战胜ドラゴロイド后道路开启

杂兵数量非常之多，而且混杂有能够石化的敌人，由于BOSS的攻击力相当高，因此如果被石化＋重击，十有八九就挂了，守りの护符建议战斗开始后就是用，而发动[illegible]的首选武器

●战胜另一条ドラゴロイド后，通往天空船・第3ブロック的大门开启

天空船・第3ブロック

●前往位于地图最上方的传送点，进入天[illegible]

除了常规的BOSS外，玩家还将遇到众多巨[illegible]被困在围栏中的情况，要想开启其他的[illegible]的大门，就一定要全灭它们，但如果贸然冲上去胡砍，很快就会被乱招致死，如果是控制希莉尔，可以躲在远处用魔法慢慢磨（不要管自寻死路的同伴），而如果是控制托马，就只能砍两下退回去，等巨像攻击完后再上前占便宜了，不过幸好只需干掉其中的BOSS（身材最大），其余杂兵也都会随之消失

●[illegible]未激活的传送点），玩家调查正面的ドラゴ[illegible]便会发生战斗，胜利后开启道路

战斗开始时会先从两个传送点出现几波敌人，实力逐渐增加，最后正面的ド[illegible]アン加入战斗，同样建议玩家先清空场地，之后再与BOSS拼血

天空船・最终ブロック

●与拉格纳达姆III世、丽姆西安和希莉尔（或托马）战斗

击败拉格纳达姆III世、丽姆西安后，他们会恢复正常并协助玩家，当玩家将另一个主角打倒后发生剧情，进入最终战

●与赞神战斗

按照剧情需要，最终战玩家只能靠自己，赞神的普通攻击对于100级左右的主角（16[illegible]用的是坦克型托马）只能造成700左右的伤害，连发暗影弹攻击伤害较高，基本上每发能够令主角掉10%的HP，BOSS最无耻的一招就是全身先消失，之后用雾状的身体攻击玩家，被这一招命中会毫无疑问地被秒，因此是最需要玩家注意的。

普通攻击威力低，而且攻击频率以及速度都不高，因此比较容易被玩家察觉并回避（向BOSS身旁或身后移动），只有在BOSS趴在地上时才会发动连发暗影弹攻击，这时玩家可以围着场地跑，只要速度在A以上就能安全回避，需要注意的是跑动中不要尝试靠大角度改变方向来躲过暗影弹，安全的做法是先跑出一定距离，等暗影弹都沿着同一个轨迹跟在玩家身后时再通过兜圈子的方法躲开攻击，最难的就是回避雾状攻击，因为玩家如果稍有差错就会前功尽弃，与暗影弹攻击一样，发动雾状攻击前BOSS会先趴在地上（大部分情况下，BOSS往往会在暗影弹攻击后发动雾状攻击），当BOSS身体完全消时候在原地就会出现暗紫色黑雾并向玩家移动，由于速度并不快再加上移动距离没有暗影弹长，因此只要提前作好准备就一定能够躲过，问题就是由于BOSS的HP相当相当的多，玩家往往会想多打一下BOSS，但也许正是因为这一下攻击令玩家出现硬直（基本上这一仗大家都会选择高伤害低攻速的重型武器），从而耽误了逃跑的时机，因此要想尽快看到结局，切忌"贪"这个字。

●战斗胜利后与躺在地上的另一名主角对话

研究与心得

关于两个强力迷宫

训练所一共有50层，每5层有一个BOSS，打完后可以得到道具。前30层可以说没有难度，但从31层开始，难度就会越来越高，如果不具备全破所有古战场的能力最好不要去挑战。而最后10层可以说是相当BT了，敌方杂兵全是古战场中BOSS的强化型，几乎每一击都可以秒杀主角。另一个难点就是训练所迷宫的地型狭窄，再加上敌人众多，这使得通常的运动战根本行不通，敌人如果一个个打，没什么难度，但是如果一拥而上那就是必死了，特别是最后5层。这时最好的战法就是快速的过层，千万不可恋战。意外的是，虽然杂兵很强，但每5层的BOSS却不强，其中一个重要的原因就是BOSS战时，地型很开阔，适合运动战。值得一说的是最下层的BOSS是5只强化了的アークドラゴン和一群冰龙、火龙、雷龙。这アークドラゴン的HP和防虽然不是极高，但也需要打上好一阵，而最可怕的还是它们的攻击力，其物理攻击可以将玩家瞬间秒杀。两个主角的具体打法各不相同，但统一的方针就是运动战，打了就跑，女主角可让HP多的同伴上前顶住，自己在背后放箭。男主角则可狂加HP和防，争取能顶住攻击，而由同伴在后方集中治疗。切记千万不要被围攻，否则必死。给武器附上对其有特效的奥义也是可行的方法。

ゼイオン宫廷是通关后追加的迷宫。迷宫的场景不小，敌人也众多且颇为强力。在其中要挑战几乎是游戏里出现过的所有BOSS，而很多高级技能都是在这里取得的。说到攻略难度，这里比不上训练场后面10层的，敌人强度是一个因素，更重要的是地型较好，敌人也不是太密集。这里相对来说是很适合后期刷装备和赚秘银的。在王座之间里要先打倒火、冰、雷三属性的大恶魔，这样才能对暗魔法很强的デモンファウスト造成伤害。打完デモンファウスト后，就要和游戏中最强的敌人交战了。他们便是"两位主角、皇帝、女王以及最终BOSS的两个型态"，这样的一个战斗组合交战。到了最后一战，拿出真本事来吧！两位主角是最强的，HP很多，男主角用魔法来打，对付女主角则是物理攻击。打完后可以得到EXA称号。

黄金骑士アバロン加入方法

第三章后，在ヒカネ处花10元买到信（选第二项），然后去ラクトン村找ガンテツ，他便会来到王城定居。ガンテツ加入后，得到其身后宝箱中的古代剑，然后拿着剑去ラクトン村的祭坛，就能引发寻找黄金骑士アバロン遗体的事件。找齐后只要主角一人去找他，他便会加入。

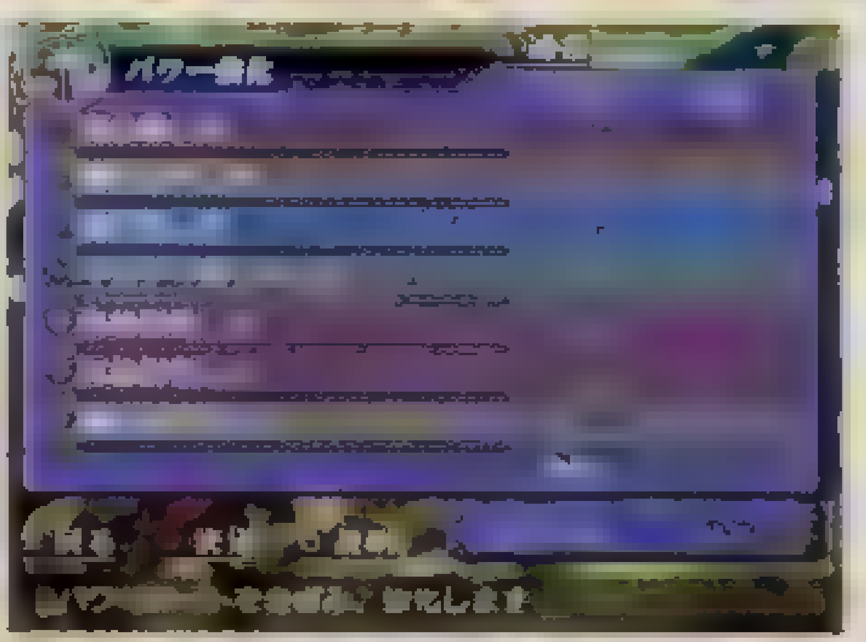
右腕	[illegible]间1F，需要从2F下来
右足	旧[illegible]ワルド城迹庭园
身体	古代[illegible]神殿
左[illegible]	[illegible]洞穴的深层之祭坛中
左[illegible]	[illegible]
左[illegible]	[illegible]之前不[illegible]的
左[illegible]	[illegible]
左もも	[illegible]洞穴内

3DM-SM

通关之后 游戏并没有2周目的设定，但通关之后玩家能够获得一个第14章开始的存档，而读取后玩家将继承包括等级、资金、能力等所有资料。除此之外，要塞能够开启避免防御战的绝对防御模式；传送点开启隐藏迷宫ゼイオン宫廷中央馆1阶；锻冶屋最高等级能够提升到Lv18。

パワーアート石碑

本作的技能提升除去固有的几项技能外，其他的都需要四处寻找石碑才能获得。虽然有些高等级技能可以通过升级得到，但是那样所消耗的秘银就会增大，考虑到尽可能的把秘银投在效力更强的技能上，所以有一些技能还是通过石碑得到的好。当然因为技能效果是可以叠加的，所以一并练满了某技能的所有等级也是很好的，但那要建立在秘银富裕的情况下。



地点	习得技能
ラクトン村	无尽の体力LV1
ラクトン高原	吹き飞ばし攻击LV1
ラクトン高原	雷の魔法力LV1
ラクトン高原	炎の魔法力Lv3
ラクトン高原	技の练磨LV3
ラクトン高原魔物巢穴	鸟人の倒し方
イルゴニア溪谷西	气绝攻击LV1
イルネード森南	吹き飞ばし耐性LV1
イルネード森南野猪洞穴	涌き上がるMP LV1
人猪的古战场	豚の倒し方
ナーダ湖畔	マスターガードLV3
ゴランゴラン洞1F	咏唱技术LV1
ゴランゴラン洞1F	剑速の向上LV1
イルゴニア溪谷北	冰の耐性LV1
ゴランゴラン洞2F	武器攻击力LV4
キャントール村	气绝耐性Lv1
亡灵的古战场	暗の魔法力LV1
キャントール雪原	隙なき守りLV1
旧ニスワルド城迹庭园	吹き飞ばし攻击LV2
ツングラ冰原	冰の魔法力LV1
ツングラ冰原	魔术师の集中力LV1
人狼的古战场	兽の倒し方

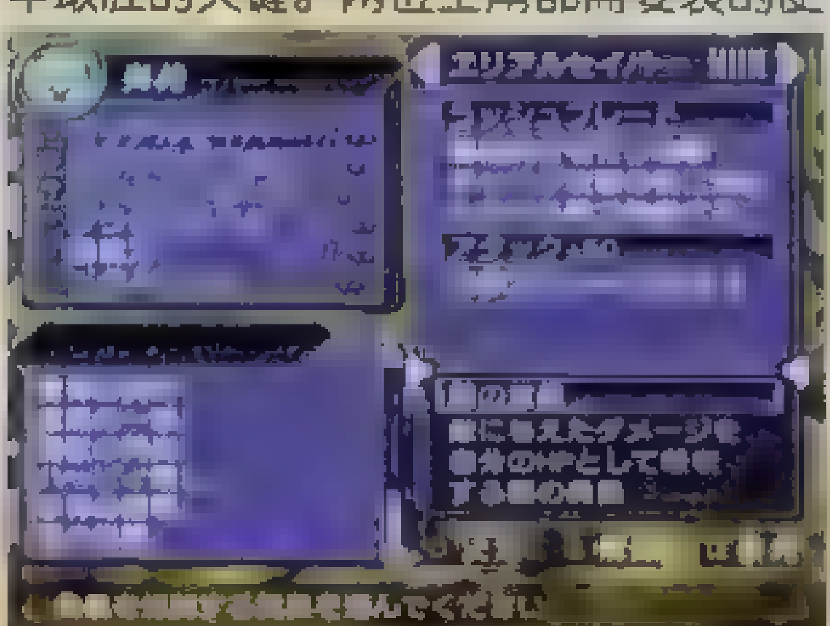
地点	习得技能
パオラ草原北	隙なき守りLV2
パオラ草原北西	吹き飞ばし攻击LV3
パオラ草原东	力の追求LV4
古代ルーン神殿	炎の耐性LV1
パオラ草原西	雷の耐性LV1
巨人的古战场	巨人の倒し方
雷鸣的古战场	雷の消し方
ランブール古坟	急所攻击率LV1
ランブール古坟遗迹顶上	炎の魔法力LV4
ランブール古坟破邪之道	マスターガードLV4
咒石的古战场	石化抵抗LV3
キャントール雪洞	武器攻击力LV5
ラスカ雪原	吹き飞ばし攻击LV4
冰结的古战场	龙の倒し方
グラジウム矿山内部	剑速の向上LV2
メタル坑道B5F	气绝耐性LV4
メタル坑道B10F	吹き飞ばし耐性Lv4
バルカン砂漠西	气绝攻击LV4
バルカン砂漠西	石化抵抗LV1
冲击的古战场	巨像之坏し方
バルカン砂漠东	暗への耐性LV1
グラジウム矿山	涌き上がるMPLV3

地点	习得技能
吸血的古战场	不死生物の倒し方
北之矿山采石场	知の探求LV4
シードラ湖	涌き上がるMPLv4
梦魔的古战场	冰の消し方
シードラ大雪山	急所攻击率LV4
シードラ大雪山	无尽の体力LV7
魔王的古战场	暗への耐性LV2
古代遗迹B2F	光への耐性LV1
砂虫的古战场	鳞のはがし方
マグマプリズンB2F	マスターガードLv7
マグマプリズンB3F	剑速の向上Lv3
爆炎的古战场	炎の消し方
グレイトブリッジ入口	冰の耐性LV2
グレイトブリッジ中央	隙なき守りLv4
グレイトブリッジ通路	气绝耐性LV5
グレイトブリッジ下层	吹き飞ばし耐性LV5
グレイトブリージ正大门	武器の坏し方
骸骨的古战场	恶魔の倒し方
フィアガルム山	雷の魔法力LV4
マグマプリズンB1F	技の练磨Lv6
フィアガルム山中腹	冰の魔法力LV4
フィアガルム山中腹	炎への耐性LV2
フィアガルム山中腹	无尽の体力LV9
クリムゾンパレス屋上	咏唱技术LV3
クリムゾンパレス3F	暗の魔法力LV4
クリムゾンパレス2F	吹き飞ばし攻击LV7
クリムゾンパレス1F	魔术师の集中力LV3
クリムゾンパレス王座之间	铠の坏し方
グンデストル洞穴	雷の魔法力LV3
钢铁的古战场	巨像の坏し方
天空船第一ブロック	气绝攻击LV7
天空船第一ブロック	武器攻击力LV9
天空船第二ブロック	力の追求LV7
天空船第二ブロック	知の探求LV7
天空船第二ブロック	冰の魔法力LV5
天空船第二ブロック	雷への耐性LV2
天空船第二ブロック	技の练磨7

地点	习得技能
天空船第三ブロック	急所攻击率LV7
天空船第三ブロック	マスターガードLv9
パオラ草原西地下水道	急所の攻击率Lv3
パオラ草原西	无尽の体力Lv5
邪影的古战场	蛇の倒し方
トカゲ人的古战场	トカゲの倒し方
パオラ草原东海岸	技の炼磨Lv5
暴龙的古战场	羽の切り方
バーク地底湖北	魔术师の集中力LV2
バーク地底湖北	マスターガードLV8
バーク地底湖最南端	石化抵抗LV2
バーク地底湖南	知の探求6
バーク地底湖南	无尽の体力LV8
バーク地底湖南	暗の消し方
训练场B5F	无尽の体力Lv4
训练场B10F	咏唱技术Lv2
训练场B15F	隙なき守りLV6
训练场B20F	吹き飞ばし攻击LV8
训练场B25F	气绝攻击LV8
训练场B30F	气绝耐性LV6
训练场B35F	吹き飞ばし耐性LV6
训练场B40F	マスターガードLV10
训练场B45F	急所攻击率LV8
训练场最下层	光の消し方
ゼイオン宫廷中央馆1F	力の追求LV8
ゼイオン宫廷中央馆2F	武器攻击力LV10
ゼイオン宫廷中央馆B1F	无尽の体力LV10
ゼイオン宫廷蛮塔B1F	冰の魔法力LV6
ゼイオン宫廷蛮塔1F	知の探求LV8
ゼイオン宫廷蛮塔2F	光への耐性LV2
ゼイオン宫廷蛮塔3F	涌き上がるMPLV6
ゼイオン宫廷蛮塔最上层	魔术师の集中力LV4
ゼイオン宫廷審塔1F	技の练磨LV8
ゼイオン宫廷審塔2F	雷の魔法力LV6
ゼイオン宫廷審塔最上层	咏唱技术LV4
ゼイオン宫廷黑暗门	暗の魔法力LV6
パオラ草原北西瀑布中	气绝攻击Lv3
レギオンハイブ	剑速の向上Lv4

奥义

奥义所附加的效果要比技能多的多，所以合理的装备这些奥义是在游戏中取胜的关键。两位主角都需要装的便是加防和不会倒地吹飞的奥义，而加魔防降魔攻的奥义也很适合男主角和走物理路线的女主角。女主角因为后期能得到魔攻大增的奥义，所以可以重点向魔法系培养。男主角的话因为武器分轻剑和重剑，轻剑以连击加攻击力为主，重剑则是配合完全的力量型奥义。一身装备，可以搭配四个奥义，只要配合的好，主角是相当强力的。此外，装备上还附有一些特别能力，这些特别能力是无法改变的，只有不停的刷怪才能得到理想的组合。



腕部防具

名称	效果	获得
倒れぬ体	基本不会倒地	封印石：バルカン砂漠・东
浮かぬ体	基本不会浮空	封印石：ラスカ雪原
急所の隐蔽	要害攻击耐性上升100%	封印石：ゴランゴラン洞・2F
神速の反応	气绝攻击耐性上升	封印石：イルネードの森・南
纸一重の见切り	HP上限下降，回避率上升	封印石：古代ルーン神殿
神托の盾	魔法耐性上升，石化、气绝状态恢复加速	咒石の古战场
骑士の心得	吹飞攻击耐性上升	封印石：シードラ湖
巨像の魂	绝不会倒地	巨像の古战场

头部防具

名称	效果	获得
无知の恩惠	魔法攻击力下降，魔法耐性大幅度上升	吸血の古战场
魔术の初步	魔法攻击力以及MP上限提升	ゴランゴラン洞・1F
狐の精神力	MP上限大幅度上升	亡灵の古战场
ささやかな守り	魔法耐性与防御力上升	封印石：イルゴニア溪谷・西
魔导の传承	魔法攻击力上升	梦魔の古战场
神の精神力	MP上限大幅度上升	邪影の古战场
大地の护符	全魔法耐性上升	爆炎の古战场
狂气の魔力	HP上限下降，魔法攻击力大幅度上升	试练の洞窟・最下层（シリル）

武器

名称	效果	获得
拙速の太刀筋	降低攻击力提高攻速	人豚の古战场
必杀の一击	降低MP最大值体高攻击力	ラクトン高原
决死の一闪	要害攻击力大幅度上升	封印石：パオラ草原・西
达人の当身	气绝攻击率和效果大幅度上升	封印石：パオラ草原・北
升龙の爆发力	气绝攻击效果上升	封印石：ゴランゴラン洞・1F
武斗家の连击	攻击力随连击数上升（弓系武器无效）	封印石：ランブール遗迹
炎の核	炎属性魔法攻击力及耐性上升	封印石：ゴランゴラン盆地
冰の核	冰属性魔法攻击力及耐性上升	冰结の古战场
雷の核	雷属性魔法攻击力及耐性上升	封印石：シードラ大雪山
光の核	光属性魔法攻击力及耐性上升	グラジウム矿山・内部击败ジルコンロータス
暗の核	暗属性魔法攻击力及耐性上升	骸骨の古战场
力の赞歌	攻击力及气绝攻击效果大幅度上升	封印石：パオラ草原・东海岸
巨人の激怒	吹飞攻击效果上升	巨人の古战场
天地の狭间	对处于空中状态的敌人造成巨大伤害	冲击の古战场
魔神の契约	MP上限大幅度下降，HP上限大幅度上升	试练の洞窟・最下层（トウマ）
虚无の一击	要害攻击力上升	封印石：グレイトブリッジ・通路
剑王の极意	要害攻击率上升	魔王の古战场
魔兽の闪光	攻速及移动速度上升	人狼の古战场
オーク杀し	对奥克族一击必杀	封印石：イルゴニア溪谷・ナーダ湖畔
トカゲ杀し	对蜥蜴族一击必杀	トカゲ人の古战场
ハーピィ杀し	对鸟人族一击必杀	封印石：パオラ平原・北西
拳神の连击	攻击力随连击数增加	暴龙の古战场
リーンカーネーション	将死者转化为秘银	最深部
暗の觉醒	攻击敌人的同时恢复自身HP	钢铁の古战场

身体防具

名称	效果	获得
韦驮天	移动速度大幅度上升	封印石：ツングラ冰原
命の源	HP上限提升	ゴランゴラン洞2F
钢の肉体	防御力上升	封印石：グラジウム矿山
命の息吹	HP恢复量上升	封印石：バルカン砂漠・西
圣征の加护	防御力大幅度上升	砂虫の古战场
挫けぬ勇气	气绝状态恢复加快	雷鸣の古战场
心眼	要害攻击耐性上升	封印石：バーク地底湖・南
生命の根源	HP以及MP上限提升	封印石：マグマプリズン・B2

特殊宝箱

游戏中有些宝箱需要特殊方法才能获得，目前已知如下：イルゴニア溪谷・西のナーダ湖所旁需要用弩攻击，グレイトブリッジ・下层街道的宝箱需要发动魔法"ヘルブラスト"或"アバロンノヴァ"；ラスカ雪原冰中宝箱需要发动加农炮；冰结の古战场附近宝箱以及パオラ平原西・川の小岛的宝箱需要使用魔法"ダークアロー"。

技能说明

众多的技能想要学满，需要的秘银量可以说是相当大的，虽然只要有耐心肯定可以学满，但是对于没有"完美强迫症"玩家来说，有些技能没必要去费大量的秘银。起初应先学的就是单纯的加能力值的技能，因为在这个游戏里只有HP和攻防才是最实实在在的东西。之后要学的就是不被吹飞和要害伤害减轻等很多防御性被动特技，但是这些因为有相应的奥义可以达到更好的效果，所以可以安排在第二时间学习。对各种敌人的杀伤上升的技能可以安排在最后学，因为这类技能一是效果不太明显(才5%，有人看得上吗?)，二是消耗的秘银巨大，三是得到了这些技能时，一般是已将该种族的古战场击破，此时再学实在是意义不大了。关于女主角的技能，需要先确定好是走物理路线还是魔法路线，假如想齐头并进的话，那就得准备好大量的秘银。在此笔者不去说女主角走哪条路线为好，一切由读者智者见智。至于男主角则是很单纯的，HP、攻、防的强化、强化、再强化。

名称	效果
力の追求	攻击力以及气绝效果效果上升
技の炼磨	气绝攻击、要害攻击， 吹飞攻击概率上升； 自身对气绝和吹飞的耐性上升
知の探求	全属性魔法攻击力上升
无尽の体力	最大HP上升
无尽の精神力	最大MP上升
咏唱技术	MP消耗量减少
涌き上がるMP	MP恢复速度上升
魔术师の集中力	MP恢复量上升
武器攻击力	武器攻击力上升
气绝攻击	气绝攻击率上升
急所攻击率	要害攻击率上升
急所攻击力	要害攻击力上升
吹き飞ばし攻击	吹飞攻击率上升
剑速の向上	武器攻击速度上升
マスタ・ガード	防具防御力上升
气绝耐性	气绝耐性上升
隙なき守り	要害耐性上升
吹き飞ばし耐性	吹飞耐性上升
绝对防御	受到伤害减少
炎への耐性	炎属性耐性上升
雷への耐性	雷属性耐性上升
冰への耐性	冰属性耐性上升

名称	效果
光への耐性	光属性耐性上升
暗への耐性	暗属性耐性上升
石化抵抗	石化硬直时间减少
炎の魔法力	炎魔法攻击力上升
雷の魔法力	雷魔法攻击力上升
冰の魔法力	冰魔法攻击力上升
光の魔法力	光魔法攻击力上升
暗の魔法力	暗魔法攻击力上升
豚の倒し方	对奥克族的攻击力上升5%
鸟人の倒し方	对鸟人族的攻击力上升5%
トカゲの倒し方	对蜥蜴族的攻击力上升5%
兽の倒し方	对狼人族的攻击力上升5%
蛇の倒し方	对蛇族的攻击力上升5%
巨人の倒し方	对巨人族的攻击力上升5%
龙の倒し方	对龙族的攻击力上升5%
恶魔の倒し方	对恶魔族的攻击力上升5%
マシンの倒し方	对机器人的攻击力上升5%
巨像の坏し方	对巨像的攻击力上升5%
不死生物の倒し方	对不死族的攻击力上升5%
武器の坏し方	对有武器的敌人的攻击力上升5%
铠の坏し方	对有盔甲的敌人的攻击力上升5%
羽の斩り方	对有羽毛的敌人的攻击力上升5%
鳞のはがし方	对有鳞的敌人的攻击力上升5%
炎の消し方	对炎属性敌人的攻击力上升5%
雷の消し方	对雷属性敌人的攻击力上升5%
冰の消し方	对冰属性敌人的攻击力上升5%
光の消し方	对光属性敌人的攻击力上升5%
暗の消し方	对暗属性敌人的攻击力上升5%



希莉尔

全同伴称号取得

梅贝尔

精灵大姐虽然在攻击力上有些不足，但贵在可以进行恢复可以说是适合各种作战的人物，适合与男主角配合，负责远程攻击和恢复。

称号	地点
慈爱の射手	初期自带
魔弹の射手	ラクトン高原
神眼の射手	ツングラ冰原
不退の射手	キャントール雪洞
修练の射手	古代遗迹B1F
断罪の射手	ゼイオン宫廷中央馆1F

阿瓦隆

最强的黄金骑士，有着全员最高的HP和攻防，再配合上最强的魔法，可以说是终极的战斗单位，适合与任何一个主角配合。

称号	地点
英雄と战友	初期自带
英雄と佣兵王	初期自带
英雄と砂虫	初期自带
英雄と圣剑	训练所B30F
英雄と魔女	训练所B40F
英雄と皇帝	训练所最下层

亚当

攻击手段有很多种，适合远近各种攻击，再加上还有很多特别的机能，使它成为万能的战斗单位，可以和任何一个主角配合，能力较高的它适合各种战斗。

称号	地点
近接プログラムD	マグマプリズンB1F
攻击プログラムC	天空船第1ブロック
物理プログラムR	クラナップ岛，需要在十四章时破坏掉怪物吸引装置
防壁プログラムD	天空船第1ブロック
反应ウイルスG	バーグ地底湖南
暴走ウイルスC	ゼイオン宫廷中央馆1F

法柯林

初期可以说弱的有些可怕，但是如果能够撑到后期，强力的恢复魔法便会使玩家在战斗时更加的放心，强力的光属性魔法，在对一些暗属性强敌的战斗时会有奇效，适合与男主角配合，这样只能近身战的男主角就能安心地和敌人肉搏。

称号	地点
圣者の言叶	イルネードの森南
见守る圣者	旧ニスワルド城迹庭园
耐える圣者	パオラプール洞穴
光ある圣者	メタル坑道B10F
暗拂う圣者	クリムゾンパレス屋上
气高き圣者	ゼイオン宫廷中央馆1F

多加

HP高而且恢复速度快，完全的坦克型角色，再加上多彩的攻击技，绝对能够独挡一面，适合与女主角配合，前方由他顶住猛攻，女主角在后放箭或魔法。

称号	地点
荒ぶる人狼	グラジウム矿山内部
人狼の跳跃	バルカン沙漠西
人狼の反应	古代遗迹B1F
烈风の人狼	クリムゾンパレス2F
野蛮なる人狼	パオラ草原东海岸
皆杀しの人狼	ゼイオン宫廷中央馆1F

加德福尔

人马大叔不仅擅长近战更能远距离发动雷击，再加上HP较多，属于强力人物，适合与女主角配合，在前方抗怪。

称号	地点
雷击の骑士	初期自带
突进の骑士	ゴランゴラン洞1F
铁壁の骑士	パオラ草原西
银盾の骑士	メタル坑道B5F
雷神の骑士	グレイトブリッジ正大门
黄金の骑士	ゼイオン宫廷中央馆1F

牙龙

HP、攻击力奇高，还拥有优秀的魔法耐性，缺点是移动慢，是完全的肉盾型角色，适合与女主角配合，在对付高攻和HP多的敌人时可以用来吸引火力。

称号	地点
火龙の呼吸	ランブール古坟东北处的一个墓碑
地龙の鸣动	パオラ草原北西的一个帐篷中
铁龙の隔壁	古代遗迹B1F
风龙の跃动	ディアヴォロ的掌
天龙の圣光	天空船第3ブロック
黑龙の业火	ゼイオン宫廷中央馆1F

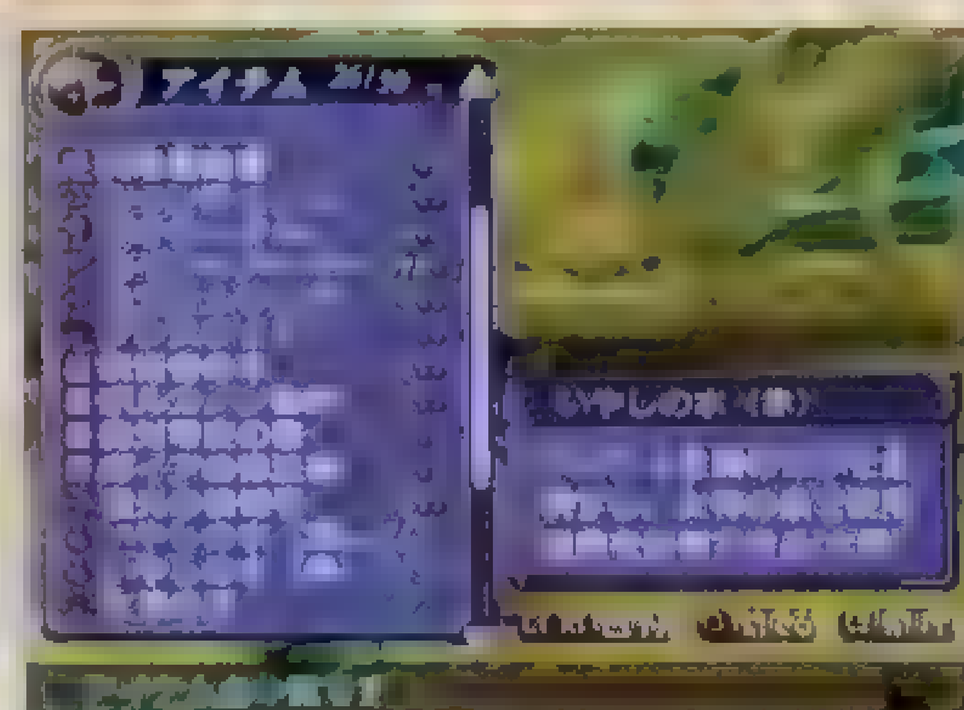
阿米塔莉莉

アミ公的魔法很强，尤其适合对付大量聚集的敌人，缺点是初期能力较差以及HP太少，很难适应后期的战斗，适合与男主角配合，合理搭配物理与魔法攻击。

称号	地点
魔女の咏唱术	初期自带
魔女の饲育法	キャントール雪原
魔女の战斗术	グラジウム矿山
魔女の训练法	バルカン沙漠
西魔女の战略术	フィアガルム山
魔女の调教法	ゼイオン宫廷中央馆1F

いやしの水

游戏中玩家在战斗的时候恢复HP的方法除了同伴使用治疗魔法外，就只有靠喝いやしの水了。与其他同类型游戏不同，本作并不能购买恢复道具，いやしの水被认为是装在瓶子里的，当玩家消耗完后只要调查恢复HP、MP的喷泉就能够将所有"空瓶装满"。随着剧情推进，玩家能够获得一部分いやしの水，而其余的都需要在迷宫中寻找，男女主角最多都能够获得22个いやしの水。



いやしの水(绿)

数量	地点
3	イル村の迹地(ヒカネ自动给予)
5	ジオフォート・制御ルーム
1	ゴランゴラン洞・1F
1	キャントール雪原
1	ツングラ冰原
2	异空间・メタル坑道
1	イスゴニア溪谷・东
1	クリムゾンパレス・3阶
1	ディアボロの掌(打败ワームマスター)
1	グラジウム矿山
1	トカゲ人の古战场
1	巨人の古战场
1	亡灵の古战场
1	人狼の古战场
1	ジオフォート・机关ブロック (与アダム对话)

[illegible]の水(红)

数量	地点
3	イルゴニア溪谷・西
5	ジオフォート・制御ルーム
1	イルゴニア溪谷・ナーダ湖畔
1	ゴランゴラン洞・1F(由2F进入)
1	パオラプール洞穴
1	ジオフォート・西塔
1	クリムゾンパレス・3阶
1	ディアボロの掌(击败ワームマスター)
1	グラジウム矿山
1	鸟人の古战场
1	邪影の古战场
1	人豚の古战场
1	雷鸣の古战场
1	[illegible]血の古战场
1	爆炎の古战场
1	ジオフォート・机关ブロック(与アダム对话)

最强的防具

当剧情发展到第13章后，玩家可以在クリムゾンパレス1F找到一个魔族。此时如果主角身上带着最初装备的防具(就是野生儿の服以及白いコート)，魔族就会替主角将其改造，成为最强的防具野生儿の服・改以及白いコート・改。

文 晴天 美编 NINA

DRAGON SHADOW SPELL
ドラゴンシャドウスペル



因制作“《召唤之夜》系列”而被大家所熟知的FLIGHT-PLAN公司终于推出了这款属于自己的游戏，游戏的整体风格仍然延续了“《召唤之夜》系列”的特色并在此基础上进行了强化。独创的法定式技能学习系统同时照顾到了战斗中的策略性和收集要素，使玩家总能乐此不疲地投入到一次次战斗中。人物设计绝对是游戏最大的亮点，再加上主线剧情全程语音的表现方式也使玩家更能全身心地投入到游戏中的世界，强烈推荐给大家。

基本操作	
十字键	角色（光标）移动
左摇杆	角色（光标）移动
右摇杆	查看地图
○	调查／确定
△	装备面具／查看状态
×	跳跃／取消
□	查看提示／改变面对方向
L1／R1	切换战斗单位
L2／R2	转动视角
START	结束行动回合／解除组队模式

注：改变面对方向时需要按住□键再配合十字键进行操作。

龙影符 FLIGHT-PLAN S·RPG
PS2

透解

让世界在自己的手中重生！

战斗要点篇

本作的战斗和大多数同类型作品一样，画面右方会显示所有单位的行动顺序，WT值越低的同伴两次行动间的时间间隔越短。在保留战棋游戏基础操作方法的基础上，一些细节上的变化也让战斗更加富有策略性。

行动值AP



游戏中以AP值来表示所有单位的行动力，使用移动、攻击、特殊、道具的指令都会消耗1AP。AP值为0则只能使用“待机”指令进入下一角色的行动。原地攻击后除了移动外，也可以使用道具进行回复，这是后期比较常用的技巧，同理，在原地攻击后还能使用“特殊”中的辅助性技能，具有伤害判定的技能则无法使用。

战力值BP

游戏中使用除“待机”以外的指令或被敌人攻击都会增加BP槽（原地待机则不增加），BP槽共分为四个阶段，每累计100提升一个阶段，某些角色的个人能力（选择特殊指令后按下R2键切换到技能界面）必须将BP累计至相应阶段才能使用。



组队模式

这是本作战斗中对付敌人的利器，任意两名或以上角色BP在一阶段以上就可以使用“パーティ”指令进入该模式，此模式最大的好处就是可以让速度较慢的同伴立即进入行动阶段，并且所有角色的AP都为共用，甚至某些角色的队伍（パーティ）能力只有在此模式下才能使用。

一齐攻击



属于“组队模式”中比较特殊的进攻方式，发动时还需另外消耗一阶段的BP，确定某个敌人为目标后，将除发动者以外的角色移动到能够攻击到此敌人的位置（如果此角色之前已经进行过攻击，则无法再加入此轮攻击），最后由发动者使用“一齐进攻”的特技就能一次性对敌人造成绝大的伤害，这也是后期对付强力BOSS最佳的方式，千万不要给BOSS留下出手的机会。

战斗分数SCORE

游戏中使用不同的方式进攻敌人会累计分数，过关后分数的1/10就是玩家获得“贤者の石”的数量，所有JUDGEMENT BATTLE必须使分数达到2000以上才会追加Quest任务，以下就为大家列出所有增加分数的条件：

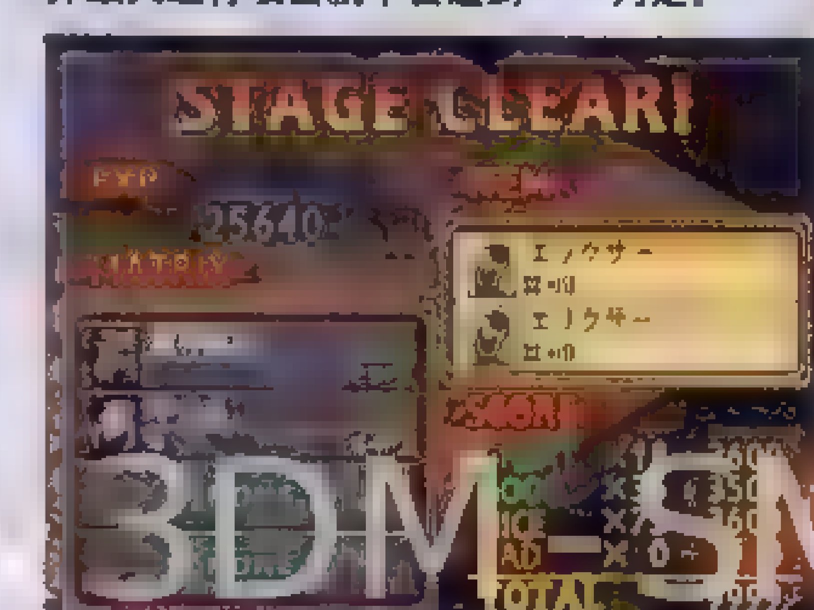
GREAT+200
①同时回复4名同伴的HP（HP满值的同伴不计算在内）
②同时攻击到4个敌人
③有4名以上的角色进入组队模式
④一次性给予敌人超过其最大HP值的伤害（一齐攻击除外）

GOOD+100
①使用背后攻击命中敌人（发动先制攻击除外）
②同时回复3名同伴的HP（HP满值的同伴不计算在内）
③有3名角色进入组队模式
④同时攻击到3个敌人

NICE+50
①使用侧面攻击命中敌人（发动先制攻击除外）
②同时回复2名同伴的HP（HP满值的同伴不计算在内）
③有2名角色进入组队模式或使用一齐攻击
④同时攻击到2个敌人

BAD-100
①被敌人使用背后攻击命中（发动先制攻击除外）
②向同伴发动攻击
③任意角色死亡

注：杰夫特拥有同时攻击面前两格的能力，如果我方角色正好在其和敌人之间，只要选择敌人进行攻击就不会遭到BAD判定。

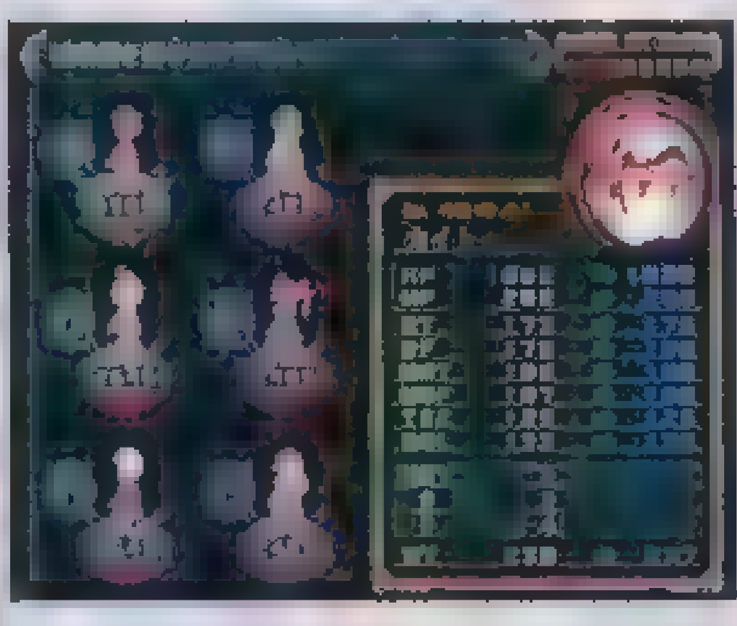


3DM-SNV
www.plumbook.cn
©FLIGHT-PLAN 2007

角色育成篇

游戏中角色的成长主要分为等级提升和装备法定式两个方面，玩家不需要在战斗中去考虑使用哪个角色去消灭敌人以拿到更多经验值，合理应用战术才是制胜的关键所在。

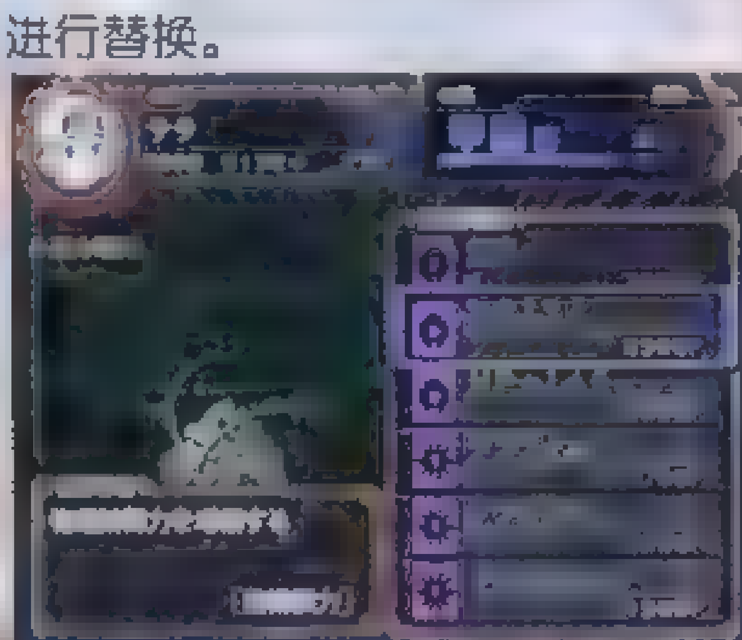
等级提升



每场战斗后都会进入经验值分配界面，玩家可以根据喜好提升参与战斗角色的等级。随着等级的提升不但会增加各种基础能力，达到一定等级后还能学会特定的技能。

活用法定式

在游戏中消灭特定的敌人或不断消灭同一种族的敌人就会获得各种法定式，之后在战斗前的准备画面将光标移到任意角色的身上按下两次△键就能进入装备法定式的界面。装备法定式需要使用在战斗中消灭敌人所获得的CODE值，已经学会的技能或无法学习的法定式处于灰暗状态，目前已经学会的同一类型法定式使用黄色表示，提升同一能力的法定式效果无法叠加，只能进行替换。



迷你游戏篇

鲜花大派送



第二章开启的迷你游戏，游戏共有10关，派送的范围会根据玩家在"炼金工房"中制造一种颜色的"浮游ブロック"而逐渐增大。每关一开始会有一段时间让玩家记住顾客需要的鲜花，之后调查花圃并将对应的鲜花装进篮子里，最后交给顾客即可，中途如果忘记顾客的需求可以用右摇杆进行查看。时间耗尽则游戏结束，根据玩家过关时间给予"贤者の石"的奖励，制造后缀名为"花かご"的道具可以扩大花篮的容量。

音乐飞行

第七章开启的迷你游戏，虽然看起来像飞行射击游戏，但是实际上却是音乐游戏，L1、R1、L2、R2分别对应1、2、4、5四个轨道，○△×□均可攻击。当靠近的目标到达蓝色区域时消灭就能获得分数，白色区域的分数最高，根据最后的得分给予"贤者の石"的奖励。



自由行动篇

自由行动时间玩家除了可以在幽灵船中进行活动外，利用幽灵船B1F的"飞天の座"还可以前往游戏中先后出现的三座城市。

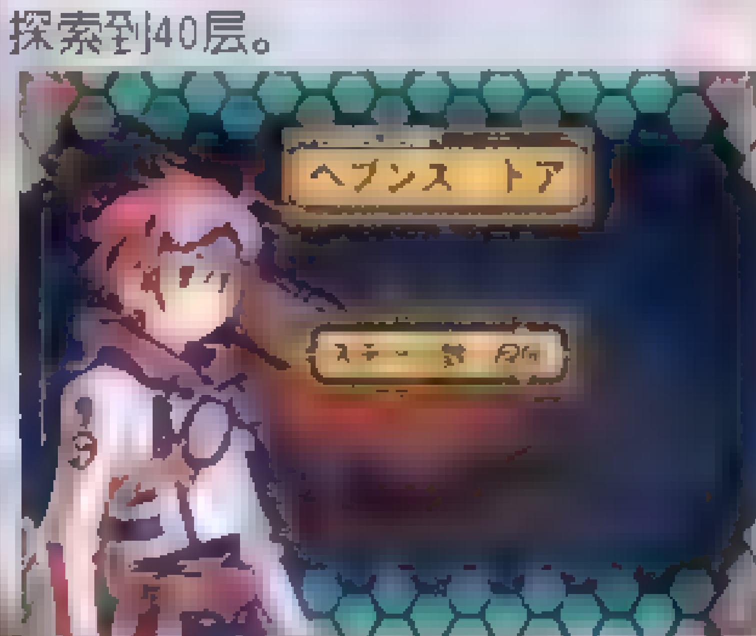
甲板



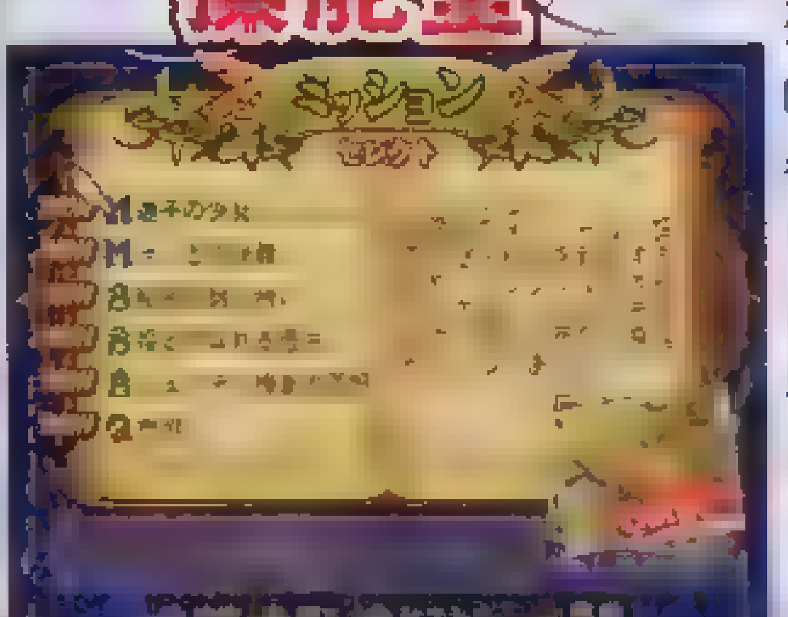
在某些特定的时间前往甲板会触发和同伴的友情事件并了解到在主线情节中不曾提及的事情，触发此类事件的多少不但会影响主人公与其之间的好感度，甚至还会改变游戏的最终结局。

彷徨之间

位于幽灵船B1F右上方，调查其中的装置可进入"昏白的领域"即本作的自由战斗，玩家必须在256CT的限制时间内击破目标才能过关，战斗中使用任意指令都会消耗1CT（包括原地待机），时间结束并不会GAME OVER，只会获得击倒怪物的经验值。"昏白的领域"的关卡数会随着游戏的流程不断增加，一周目最多可探索到40层。



操舵室



调查左上方的任务书可以打开任务列表，游戏中的任务共分为Mission、Bonus、Quest三类，并且在任务名称前都有相应的缩写进行表示，Mission是推动情节发展的剧情任务；Bonus为附加章节，其中不时会出现选项，选择正确不但可以获得各种道具奖励，还能使剧情朝完美结局的方向推进；Quest为支援任务，与圣经中的七宗罪有关，全部完成后可以开启幽灵船的隐藏区域。

炼金工房

位于ロッテンブルク的入口附近，选择"炼成"可以使用"贤者の石"制造各种回复道具和开启特殊设施的物品，标记为"周回プレイ"的物品必须在最终决战前制造方能在接下来的周目中使用，选择"分解"可以将手中的道具还原为"贤者の石"，不断地进行以上两种操作还会提升炼金工房的等级，从而能够制造更多种类的物品。



多周目继承道具一览

名称	作用	贤者の石
レベル继承	继承通关时的等级	8000
特殊能力继承	继承通关时的个人技能	2000
コード继承	继承通关时的金钱	4000
マトリクス继承	继承通关时获得的法定式	4000
经验值继承	继承通关时总EXP值	2000
经验值×2	战斗后获得2倍EXP	10000
经验值1/2	战斗后获得一半的EXP	10
贤者の石×2	战斗后获得2倍贤者の石	4000
贤者の石1/2	战斗后获得一半的贤者の石	10
BP×2	BP累积速度为通常的2倍	5000
BP1/2	BP累积速度为通常的一半	10
マトリクス×2	战斗后获得2倍种族对应的P值	5000
マトリクス1/2	战斗后获得一半种族对应的P值	10
コード×2	消灭敌人获得2倍CODE值	5000
コード1/2	消灭敌人获得一半的CODE值	10
デスカウンタ×10	死亡后HP的减少速度变为10倍	10
隠しステータス解除	可看到所有BOSS的状态信息	100
撤退コマンド	剧情战斗中也可使用"撤退"指令	500
自由战斗ステージ继承	继承"昏白の领域"的探索阶层	1000
ナンホーン	编成画面中可以改变我方角色的颜色	100
シャーホーン	编成画面中可以改变我方角色的颜色	200
ベイホーン	编成画面中可以改变我方角色的颜色	300
消耗品继承	继承所有消费道具	1000
ミニゲーム继承	继承迷你游戏的相关道具	1500
マップギミック继承	继承所有地图上[illegible]的[illegible]	[illegible]
工房アイテム继承	继承工房中所有的[illegible]饰品	[illegible]
炼成レベル继承	继承工房的等级	2000
炼成量1/2	制造道具所需要的贤者の石减半	12000

使敌方角色成为同伴

在"炼金工房"中可以生产后缀名为マトリクス的道具，[illegible]可以使用在游戏战斗中登场过的所有角色，包括[illegible]方角色[illegible]。

umbook.cn

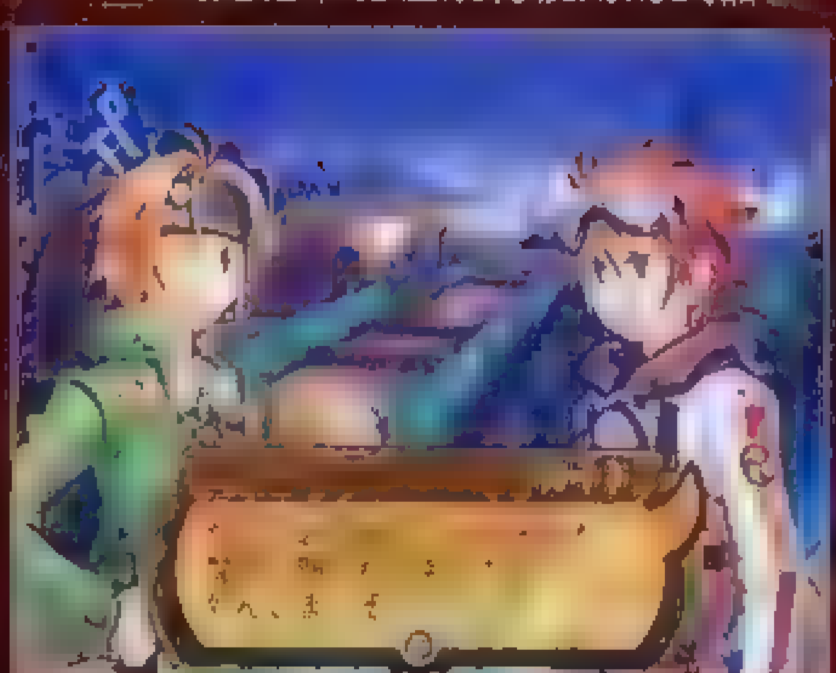
探寻至高睿智的旅程

剧情中的粗体部分为玩家需要进行的操作，触发攻略中所有提及的任务和情节即可达成完美结局。由于篇幅限制，攻略中只会提及有战斗的任务，其他支线任务请参考攻略中的Extra部分，其中提及的任务时间以最早可触发时为准。

1 战斗的契约

又是一个平静的夜晚，凯特(カイト)和一直跟随在自己身边的随火(スイヒ)似乎正在赶往某个神秘的地点，不料在途中城市的上空却意外地响起了警报，之后凯特从前往事发地点调查的奥尼哈拉(オニハラ)刑警处了解到，魔物入侵的地点正是自己和姐姐塔兹琪(タツキ)所约定的地点“镇守森林公园”。出于安全考虑，奥尼哈拉并不希望凯特卤莽地独自前往，因为这些魔物并非是使用普通的枪械和武器就能消灭的，但话虽如此，固执的凯特还是坚持要自己去确认姐姐塔兹琪的安危，在突破了警方所设下的防卫线之后，凯特的身影消失在了茫茫的黑夜中。

另一方面，此时的塔兹琪也与“萨法彭克”(サイファーパンク)总部中的西兹伊(シズイ)取得了联系，并拜托他尽快将自己托付给他的包裹送给凯特，因为她实在是太了解凯特的性格了，与其费尽唇舌劝阻他不要前往，还不如趁这个机会锻炼一下这个新法定使(ヴァリアント)的实战能力，而存放在包裹中的法之器(マトリクスギア)则是他准备让凯特使用的武器。



接到电话就立刻出发的西兹伊最终还是找到了在随火的劝说下，还在公园入口处犹豫着是否要贸然进入的凯特，之后按照他的指示，凯特用自己的鲜血和姐姐交给自己的法之器定下了契约，而当自己消灭掉最先出现的魔物后，大量新的魔物又从公园的其他角落涌了出来，危机之时，塔兹琪和新加入“萨法彭克”的莱卡(ライカ)赶到了现场，现在只有集合众人的力量才能解除逐渐逼近的危机。

M 1 蔓延る脅威

Spread of Demons

●攻关技巧

熟悉战斗操作的关卡，多确认敌人的移动范围以避免被其攻击到背后，之后多利用侧面攻击就能轻松消灭两个敌人。

M 2 晴を狩る勢力

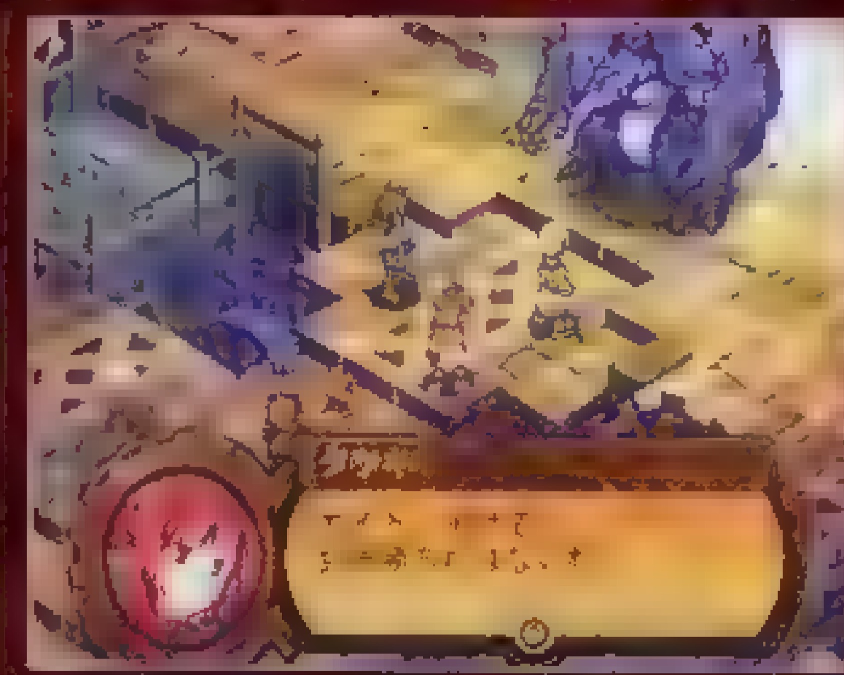
Party battle

●攻关技巧

只要合理利用莱卡的远程攻击就能够大大减少无谓的伤害，将敌人引出后逐个消灭即可。最后的敌人HP很高，操纵任意角色使用“パーティ”指令，再将其他角色都移动到能够攻击到敌人的位置(只移动不要攻击)，最后轮到塔兹琪行动时，选择“特殊”并按下R2键切换到技能界面，使用“一齐攻击”就能大大削减它的HP。

战斗胜利后，凯特从西兹伊处了解到“萨法彭克”是一个拥有专业执照，以调查世界中各个遗迹并回收其中所隐藏的“法定式”为主要目的的团体，但是目前一个名为“天王星(ウラノス)”的神秘组织也开始以“法定式”作为目标偷偷潜入遗迹中进行探索，甚至还袭击了政府所派遣的调查员，而他们最新的目标正是隐藏在“镇守森林公园”地下遗迹中的封印之门，据说利用它就能够找到传说中的法定式“至高的睿智(アニマムンディ)”。

进入遗迹后不久，潜藏在凯特体内的能量就发生了波动，察觉到情况不妙的塔兹琪立即要求凯特将之前自己交给他的法之器归还给她，而目前众人所处的遗迹也正是整个世界的“龙脉”所在，如果这里被“天王星”等人所破坏，那么整个世界就会陷入灭亡的危机。在遗迹的最深处，众人果然遭遇了“天王星”所属的炼金术师军



团，虽然最后成功地阻止了他们的阴谋，但是随后出现的佩因基拉(ペインキラー)却使用咒文打开了封印之门，不断涌出的玛娜(マナ)终于唤醒了遗迹的守护者塔利斯曼(タリスマン)，面对如此强大的敌人，塔兹琪也深知众人连一点胜算都没有，最后她将凯特托付给莱卡后解放了法之器的力量，一声巨响之后，整个遗迹再次被掩埋在了砾土之中。

M 3 遺跡に棲む幽精

Little Creature

●攻关技巧

虽然敌人会无视地形进行移动，但是攻击的伤害却很小，如果我方不能在一回合内消灭它们，那么下一个回合它们就有一定几率分裂。基本上只要保持一起行动，并使用塔兹琪的“ヒール”特技进行回复就能获胜。

EXTRA

破坏地图中的菱形物体可以获得大量的CODE值，如果使用“一齐攻击”，还能使参与的同伴都获得平分的CODE值。

M 4 晴と混沌の炼金术师

Uranos the Alchemist

●攻关技巧

优先消灭掉会使用回复魔法的敌人(白色服装)后战斗就会轻松许多，剩下的敌人除了远程系比较有威胁外，一旦陷入“赤热”状态就要及时使用道具コールドスプレー进行回复。

M 5 业火を驱る龙の荒魂！

TARISMAN is approaching fast

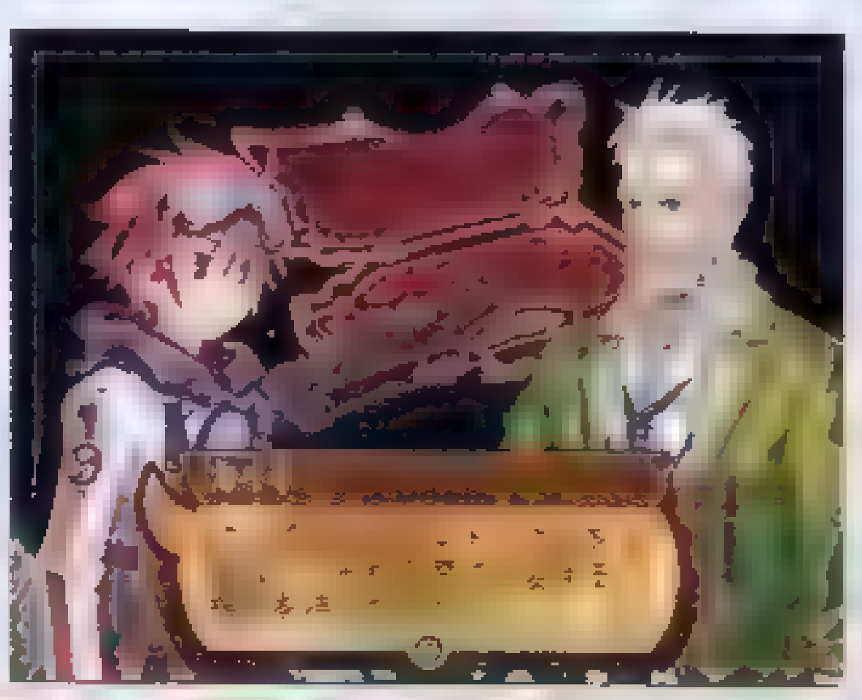
●攻关技巧

不需要任何技巧，BOSS的攻击相当可怕，当我方全部被击倒后就会发生剧情，不要浪费任何道具进行回复。

2 幽灵船

距离遗迹事件已经过去了3天，当凯特醒来后才从莱卡处得知原来自己已经身处幽灵船，而莱卡此时也表明了自己的身分，原来他也是幽灵船的一员，而之前潜入“萨法彭克”其实只是为了监视众人的行动而已。面对这突如其来的背叛，凯特几乎不敢相信自己的耳朵，而正当他准备发难之际，一个名叫卡维因(ガウェイン)的船员替船长前来转告凯特，希望他去会议室走一趟，犹豫了许久之后，无奈的凯特最终还是答应了他的要求。

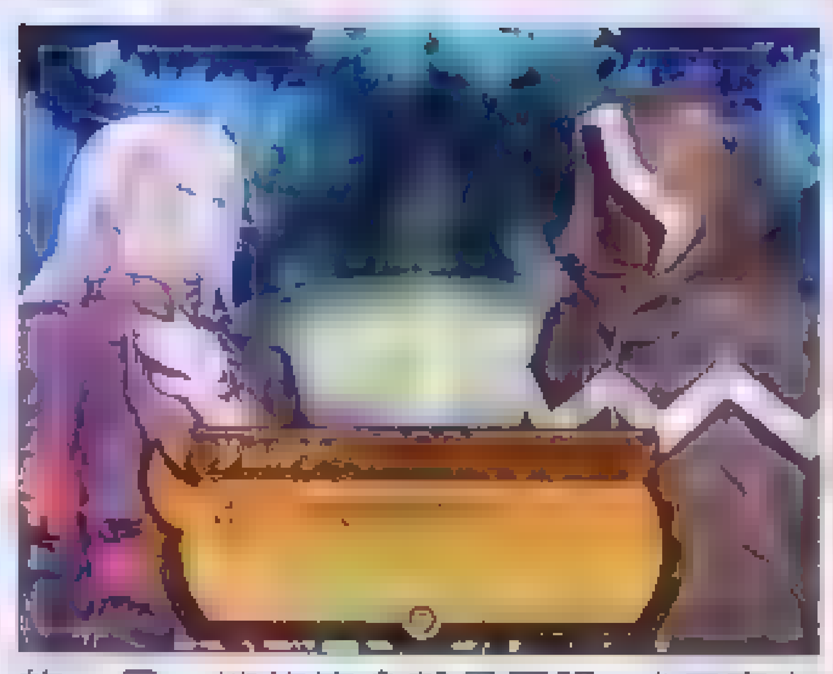
来到左下方的道路尽头与小猫对话，再从左上方的出口前往B1F，最后利用右下角的门进入会议室。迎接凯特的是一位名叫杰夫特(ジェフティ)的青年，虽然从表面上看来他年纪轻轻，但是他的谈吐却显得相当的稳重。他告诉凯特幽灵船上的组织“路西法(ルシフェル)”其实和“萨法彭克”的性质一样，都是在世界各地的遗迹“恶魔之印”(デモンズイコン)中收集“法定式”，虽然他们并没有正规的执照，但是他们却从不为非作歹，因为他们向往的是无拘无束的生活，并且目前他们已经和之前袭击凯特等人的“天王星”建立了敌对关系。原来“天王星”最初只是由一些寻求世界真理的思想家、科学家将众多炼金术师召集起来的研究机构，但随着近几年“法定式研究”活动在世界范围内逐渐盛行，为了抢先获得研究的结果，内部的急剧分化才使得其慢慢变成了目前臭名昭著的犯罪团体，更让人觉得



可怕的是，他们甚至还企图利用“至高的睿智”来创造出“千年王国”，使整个世界被他们的意识所支配。最后船长斯宾塞(スペンサー)要求凯特暂时先去拿回自己的法之器，并希望他能考虑一下加入他们的提议。

利用左下的出口前往“操舵室”，与其中的塔柯罗(ダイクロ)对话并选择第一项就会了解到关于“心兽”的信息。之后前往甲板与森特·艾尔莫(セント・エルモ)对话并选择第二项，她会感谢凯特遵守约定后消失。接着在返回B2F的门口与照顾自己的普兰(ブラン)对话会结识他的弟弟弗莱(フライ)。再次返回会议室会听到莱卡等人在谈论是否允许凯特加入，并且众人都会因为孤傲的莱卡第一次承认别人的实力而感到吃惊，最后返回B2F自己的房间选择第一项。

之后凯特从随火处得知世界上一共存在着7个“恶魔之印”，其中的封印之门被后人称为“净罪之扉”，每个门必须使用对应的媒介才能开启，并且它们都通往一个特殊的圣域，其中最大的财宝就是“至高的睿智”。凯特的姐姐塔兹琪作为天音家族



的一员，她的使命就是要阻止“恶魔之印”中的“净罪之扉”被打开，哪怕是付出生命的代价，所以这也是之前她为什么必须从凯特处要回法之器的原因，因为一旦和家传的法之器建立契约，就必须走上这条不归路。为了继承姐姐的遗志，守护家族的尊严，凯特最后还是决定继续收集各种“法定式”来修复“恶魔之印”，但面对强大的“天王星”，仅凭自己一个人的力量简直就是在痴人说梦，**返回会议室答应船长的要求就会正式加入“路西法”。**

另一方面，“天王星”众人似乎已经找到了另一处“恶魔之印”，从他们口中得知原来在15年曾经出现过一个由13人

快速跳过对话

在情节对话中同时按下 [illegible] 键可以加快显示的速度，[illegible] 下来，[illegible]

组成，以研究"至高的睿智"为目的的组织"晚餐会"，而就在他们即将破译"至高的睿智"的秘密时，组织内部却突然出现了叛徒，随着组织成员一一被杀害，"至高的睿智"的秘密也再次被尘封，而目前由当时组织成员所遗留下来的"七个暗号"则是找到"至高的睿智"的惟一线索。而从先后出现的人物看来，加上之前凯特所遭遇的佩因基拉，维鲁纳(ヴェルナー)、艾维(アヴィー)等人似乎都听命于德拉克罗瓦伯爵(ドラクロワ卿)，而基库(ジーク)则是其雇佣的杀手。

前往B1F从右上方左侧的门进入"彷徨の间"与塔柯罗对话，之后调查右下方的"昏白の领域"即可进入"自由战斗"。完成第一场战斗后退出房间会遇到杰夫特，最后返回"操舵室"调查左上方的"任务书"选择"魔物たちの跳梁"进入剧情战斗。

在卡维因和莱卡的协助下，凯特终于完成了第一次作为"路西法"团员的任务，最初还对凯特的加入而有所反对的杰夫特也承认了他作为"法定使"的潜质。

EXTRA

①B2F的右下角可获得50点"贤者の石"；

②有效地利用"彷徨の间"中"昏白の领域"的战斗收集法定式和提升等级会使后期的战斗轻松不少；

③完成自由战斗后前往甲板可以触发与莱卡的友情事件；

④第一次调查"任务书"时选择"法定式の储藏库"会进入附加战斗。

B 1 记されぬ暗の司书

MATRIX library

攻关技巧

雷エレメント和グレムリン都会使用令我方陷入麻痹(角色行动时AP值随机变化)的技能，一旦中招就要使用"筋弛缓剂"解除，多利用卡维因的"手当"特技回复HP即可过关。



EXTRA

从本场战斗开始会累计SCORE，该数值会显示在画面的左上方，详细解说请参看系统相关部分。

M 6 试される力

The fight began

攻关技巧

虽然コカトリス的攻击力比较高而且还附带石化效果，但中招后可以等待时间自动回复，并且在这期间它一定会以石化的同伴为目标进行攻击，合理利用就能有效吸引它的火力。只要保证自己不被敌人从背后进攻，累计到足够BP后组成3人的队伍就能获得不少战斗分数。

3 苏醒的妖精

在确认了凯特的实力后，现在众人再次将寻找"恶魔之印"提上了日程，而为了解开凯特对于"路西法"真正目的的疑惑，杰夫特告诉凯特"路西法"其实只是监视着寻找"至高的睿智"的各路人马，一旦他们确认这些组织会将其用于邪道，那么自己就会在第一时间内将其消灭，所以从某种意义上讲，其实他们现在所做的一切和"天音家族"的使命十分类似。最后根据目前得到的消息，"七个暗号"之一的"崩王之剑"似乎正沉睡于妖精所栖息的湖底深处，为了不让"天王星"等人捷足先登，杰夫特建议众人立即赶往现场，但这之前自己还有一个"特别的任务"需要交给凯特去完成。

进入自己房间正上方的房间与杰夫特对话，接受委托后调查B1F左上角的"飞天の扉"前往罗腾布鲁克(ローテンブルク)，之后从右上方的出口离开与其中白色服装的女子对话，将书信转交给贝尔玛莉(ベルマリー)后会遇到她所侍奉的圣女米莉阿姆(ミリアム)。而杰夫特希望转交的信件内容则正是希望借助圣女所独有的能力"治愈的奇迹"，这明显让贝尔玛莉感到了一丝为难，因为米莉阿姆一旦给别人使用这种能力就会减少自己的寿命，而就在两人谈论之际，看到凯特伤口上渗出鲜血的米莉阿姆竟然晕了过去，最后从贝尔玛莉处得知米莉阿姆患有一种奇怪的绝症，只有半年不到的寿命，无奈的凯特只好先回幽灵船汇报目前的情况。

返回幽灵船后在莱卡的房间和其对话选择第一项就可以向他询问一些情况，如果之前已经在罗腾布鲁克的"炼金工房"中制造了"核神の键"，调查自己房间正前方的圆形装置就会进入"核神の间"，之后在道路尽头调查会看到一个沉睡的女孩，同时凯特也回忆起了自己童年的往事。最后选择任务书中的"魔女からの依赖"进入剧情战斗。

EXTRA

①章节开始后在B1F与普兰对话，再前往甲板就会触发卡维因的友情事件；

②建议在"炼金工房"中先制造出"アカガネの花かご"，带着它与街道中心的花贩对话就可以进行"送花"的小游戏；

③"浮游ブロック翠"的作用为在地图上生成一些垫脚的绿色平台，利用它就能到达一些平常无法到达的高台；

④在城镇与第一场景中右上方的"魔物坊"对话，她会根据玩家消灭的敌人数量给予奖励，以后有空就来找找她吧。

⑤返回幽灵船后在任务书处选择"スワンレイクのお茶会"，接着选择第一项会得到"バイタル"的奖励。

⑥在进入"核神の间"不久后的黑色区域往右下移动会进入隐藏区域，这里会获得320点"贤者の石"。

M 7 镜の小さじの依赖

A fortune-teller of darkness

攻关技巧

本战为"JUDGEMENT(审判)战斗"，我方必须要取得2000分以上的SCORE才能完成任务(如果失败不会追加额外任务，但不影响游戏的进程)，再加上SCORE在战斗中会隐藏，所以玩家只有根据攻击后所显示的评价来估算，多利用背后攻击和4人"队伍结成"的方式逐个击破敌人即可。



调查任务书选择"怠情"进行第一次"支援任务"(Quest)，战斗胜利后再选择"スワンレイクの秘密"进入剧情战斗。原来在凯特前往送信的这段时间，杰夫特早已派出调查员先行赶往遗迹所在地点，但是不久之前却意外地收到了其遭遇魔物袭击的消息，赶到事发地点的众人与萨拉(サラ)和凯鲁(カレル)先行汇合，在掩护朵拉泽(テレーゼ)等人脱离后终于解除了眼前的危机。此时一直跟随在朵拉泽身边的迪恩(ディーネ)引起了凯特的注意，而身为心兽的随火也从她的身上感应到了和自己相同的力量。另一方面，凯鲁终于等到了自己的同伴琉克(ユーグ)和罗迪翁(ロディオン)，而琉克这次接到了任务似乎和刺杀迪恩有关，现在他们必须严密监视凯特等人的行动。

选择任务书中的"妖精目覚める"进入剧情战斗，四处寻找朵拉泽未果的众人从迪恩处得知，其实朵拉泽和凯特一样都是德拉古那(ドラグナー)的后裔，而自己则和随火一样是侍奉后裔的精灵，而之所以自己没有和朵拉泽建立契约则是因为朵拉泽希望她能够以子女的身分陪伴在自己身边，好让自己体会到作为父母的幸福。最后在随火的示意下，凯特再次使自己体内



的力量觉醒并将迪恩变回了本来的面目，现在剩下的就只有从琉克等人手中救出朵拉泽了。

一场激战之后，琉克告诉众人他们所属的组织名叫"默然之幽魂(サイレントレイス)"，并且这次的行动是接受了来自"天王星"的委托，冷静的杰夫特很快就看出他们的动机并非只是因为钱这么单纯，继续追问才得知原来"天王星"挟持了开创法定式研究先驱的奥尔菲乌斯(オルフェウス)博士的助手维鲁纳，他们为了确保他的安全才不得不挟持了朵拉泽。**返回幽灵船依次选择任务书中的"サイレントレイス"和"テレーゼの决意"后得知原来奥尔菲乌斯博士正是朵拉泽失散多年的父亲，为了知道更多关于父亲的过往，朵拉泽加入了"路西法"。**

EXTRA

①剧情战斗之后前往甲板可以发生和萨拉的友情事件；

②选择"ディーネの告白"可进入附加章节，从迪恩处了解到自己和朵拉泽之间的往事。

Q 1 怠情

Sloth

攻关技巧

战斗前先让所有角色学会"精灵系"中"睡眠无效"的特技，只要一旦承受敌人的攻击我方就可以尽情行动了，眠りコケ的攻击比较高，故意留下一只就能帮我们收拾掉其余的敌人。

EXTRA

完成本场战斗后前往"炼金工房"可以制造"ラファエルの铠"。

M 8 水边にたゆたう忧い

I wish I tell you

攻关技巧

战斗前建议让凯特等以物理攻击为主的角色学会"小鬼系"中"ヴォルアタック"的特技，这样使用它来攻击拥有回复技能的クラーケン就会非常轻松。水边的敌人有可能会原地待机，利用莱卡的远程攻击或杰夫特的魔法才能攻击到它。

M 9 まつろわぬ笼の鸟たち

Breath of silent-wraith

攻关技巧

战斗前最好让每位角色都学回"植物系"中"猛毒无效"的特技，因为当琉克濒死时会施放大范围的"心兽解放技"，不但伤害在160左右还附带"猛毒"效果，顶住了这招后，我方就可以用积蓄起来的BP使用"队伍结成"将其在一回合内消灭。剩下的敌人只有凯鲁的威胁不大，多注意罗迪翁单体伤害较大的远程攻击即可。

节省战斗时间

在战斗中同时按下R1和×键可以加快敌人的行动速度，连心兽解放技的特写画面也可以快速跳过。

www.plumbook.cn

4 龙的咆哮

选择"异形の魔物たち"进入剧情战斗。由于目前"默然之幽魂"也加入到了"天王星"的阵营，杰夫特也开始为"路西法"目前的战力担心起来，现在的当务之急还是尽快寻找强力的同伴，这样才能在下一次的交战中增加胜算。根据"晚餐会"留下的线索，"龙的咆哮"也是打开"净罪之扉"的媒介之一，而种种迹象也表明凯特确实具有某种特殊的能力，因为将作为精灵的迪恩变回本来的面貌并不是普通人类所能办到的。此时凯特也联想到了之前佩因基拉打开"净罪之扉"时的话语，或许他和也自己一样是德拉古那的后裔。最后众人想到了之前的圣女米莉阿姆，她说不定也知道有关"龙的咆哮"的事情，而当众人来到



村庄的教会中准备了解详情时，大量的"方舟死灵"闯进了教会，击退它们之后米莉阿姆执意地使用"治愈的奇迹"治疗了凯特的伤势，但关于"龙的咆哮"她也只依稀记得母亲曾经提起过，但具体是什么自己也不清楚。

EXTRA

①章节开始后前往甲板会发生和朵拉泽的友情事件；

②"炼金工房"内可以制造"浮游ブロック苍"，这样又可以扩大我们在幽灵船和城镇中的探索范围；

③选择"デードしましょ"的支线任务会和萨拉一起外出大吃一顿，之后选择第一项会得到"温カイロ"的奖励；

④在萨拉的房间中从右下角的幕帘处往右可以进入隐藏区域，这里也隐藏着150点"贤者の石"。

⑤如果之前在"炼金工房"制造出了"ムフロンズ・リフト"，在B1F利用浮动的平台就能来到右上方新的平台，利用电梯前往1F可获得1510点"贤者の石"，而前往B2F则可获得270点"贤者の石"。

⑥将"炼金工房"提升到LV4，制造出"グリシナ・レバー"可以使幽灵船内的水源消失，最开始无法得到的"贤者の石"也可顺利得到；

⑦完成"异形の魔物たち"的任务后前往甲板会发生和杰夫特的友情事件。

M 10 虚ろ群れる幽鬼

Angels and demons

攻关技巧

浮游型的コルヴァゼル在承受攻击后会使用分裂，所以我方在移动时一定要确保背后不要留空，否则很容易就会被扣掉不少分数，朵拉泽的防御力较低，多在后方进行回复的工作才比较安全。エクーゼル因为使用长枪，所以能够攻击面前两格，多利用"队伍结成"争取在一回合内消灭掉它。最后的カブラエル会使用范围魔法并附加"麻痹状态"，如果战前没有学会"植物系"中的"ヒ　ル"特技回复的压力会很大，基本上只有多使用侧面和背后进攻就能达成JUDGEMENT的条件。

选择"嫉妒"进入"支援任务"，再选择"黑衣の魔女"进入剧情战斗。原来不久前杰夫特收到了希望加入"路西法"的魔女黑露玛(ヘルマ)的求救信号，虽然副船长班哈德(バーンハード)对于这个所属组织不明的神秘女子有所顾忌，但是船长斯宾塞还是鼓励众人前去救援，因为作为大陆最有名的炼金术师家族洛克索尔特(ロックソルト)的成员，她出众的才能说不定以后会帮上大忙。在众人的帮助下，黑露玛顺利地摆脱了"天王星"团员的追杀，而凯特作为德拉古那后裔的身分则很快被她看出，为了从"恶魔之印"守护者的后代中寻求到真理，她欣然答应加入"路西法"。**选择"魔物を祀る神殿"进入剧情战斗，**为了获得强力的"法定式"，众人在原住民的遗迹中意外地遭遇了佩因基拉，看着眼前杀害自己同伴的凶手，凯特心中的仇恨差点使自己体内的能量暴走，在恍惚中他看到了自己年幼时父母被杀害的情景，而那个发出诡异笑声的人正是佩因基拉，最后大家再次团结起来，务必要在佩因基拉之前赶到遗迹的深处。

虽然消灭了敌人，但是凯特冲动的行为还是受到了莱卡的呵斥，而一旁黑露玛也明白凯特如此冲动其实也是由于童年的阴影所至，因为当初凯特没有能力拯救自己的父母，所以心底一直潜藏着罪恶感，而当他看到自己的仇人时，那股冲动自然就无法克制。**前往B2F右上的房间与萨拉对话，然后再前往甲板会遇见莱卡，之后会了解到他和自己略微相似的童年，最后选择"空からの袭击者"进入剧情战斗。**

正当众人准备利用黑露玛所提供的法之器来寻找了解"七个暗号"的古代魔法使时，幽灵船遭到了普林薇尔(ブリンヴェール)所率领的"桃毒组"的袭击，而同行的拉(ラ　)和碧丝塔(ビスタ)甚至还大言不惭地说幽灵船是他们家族的遗产，从众人这里要回去也无可厚非；另一方面，作为修嘉(シュガー)家族一员的普林薇尔原来一直和黑露玛的洛克索尔特家族有着宿怨，虽然其总在不停地炫耀自己家族的辉煌，但是很快就被黑露玛的反驳堵住了嘴，恼羞成怒的普林薇尔召唤出大型魔物后，两人决定在今天作一个了断。正在此时远处飞来的炮弹先后击中了萨拉和凯特，看着负伤的萨拉，强大的仇恨再次占据了凯特的内心，随着他体内"龙之血脉"的觉醒，众人很轻松就击退了敌人的进攻，之后杰夫特派遣到"桃毒组"的卧底布艾娜(ブエナ)引爆了趁乱埋下的炸弹，但普林薇尔却因为受到惊吓而失足掉下了幽灵船，为了解救处于危机中的普林薇尔，凯特毅然跳下了幽灵船……

EXTRA

①完成任务后前往甲板会发生与萨拉的友情事件；

②从城镇左上角的出口进入"白鸟城"会遇到黑露玛，选择第一项后她会因为凯特支持自己的研究而感到十分开心。

Q 2 嫉妒 Envy

攻关技巧

纯属恶搞的战斗，每次轮到我方角色行动时就会出现互相揭短的情节，之后BP强制归0，敌人除了攻击和防御较高以外没有什么特点，逐个击破即可。

EXTRA

完成战斗后前往"炼金工房"可以制造"ラグエルの铠"。

M 11 黒衣と咆吼の相克

Hanut you anywhere

攻关技巧

优先消灭掉会使用回复魔法(白色服装)和攻击魔法(红色服装)的敌人后，多利用"队伍结成"抢在敌人行动前消灭他们即可。如果将敌人击败后再攻击他们的尸体可以快速累计BP，一旦其血槽为空就会直接从地图上消失，我方角色同样具有此效果，一旦尸体从地图上消失就等于说完全失去了复活的机会，一定要注意。

M 12 言叶を统べる龙の眷属

this is PAINKILLER

攻关技巧

佩因基拉待机3次后就会脱离战场，切忌在这之前进入他的攻击范围。オ　ク因为拥有"反击"的特技，所以尽量使用远程攻击，派萨拉等敏捷较高的同伴牵制它的攻击，效果也十分明显。每个ミミック最初会召唤出2只精灵，消灭后还会再召唤2只，将所有精灵都消灭后再进攻本体就能有效回避它的强力属性魔法。

M 13 强袭するは桃の毒华

THE POISON PINK

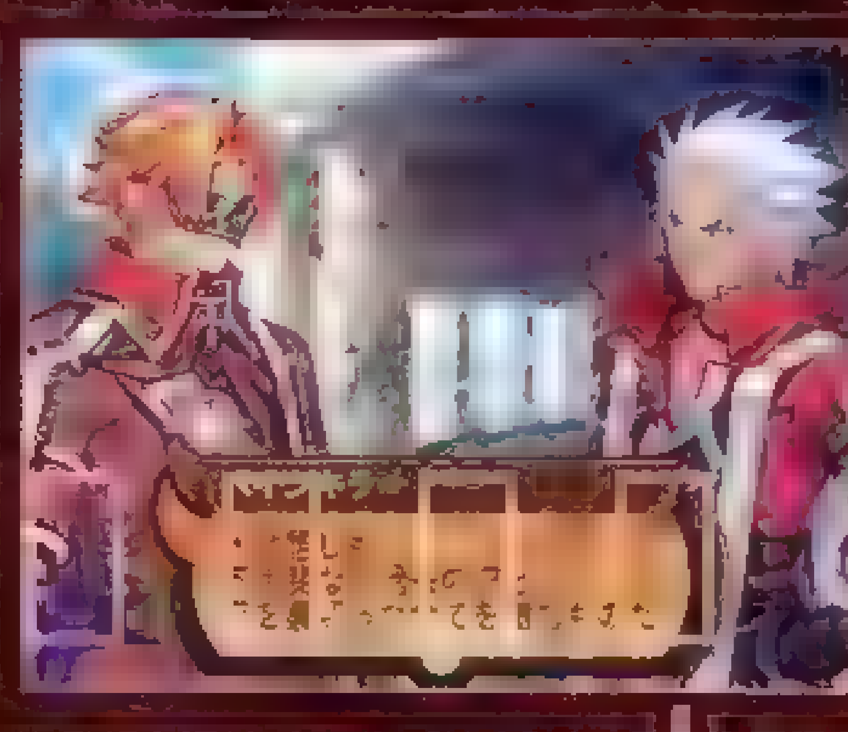
攻关技巧

ガル　ダ是本关最具威胁的敌人，其风属性魔法对凯特的伤害相当高，一定要注意及时回复。建议一开始先向普林薇尔所在的方向前进，从上方迂回消灭拉和碧丝塔即可过关。

5 信赖之剑

由于幽灵船在之前的事故中遭了破坏，斯宾塞只好带着众人暂时居住在白鸟城内，并且在等待塔柯罗修复飞船的这段时间里，大家还可以四处寻找凯特的下落，但是城主阿尔福雷德(アルフレッド)的妹妹荷莉(ホリー)却对斯宾塞有很大的敌意，因为他无法理解自己的哥哥为什么要照顾这个出卖自己爷爷尼科拉斯(ニコラス)博士的人，在她的眼里斯宾塞只是一个想要得到"至高的睿智"，甚至不惜出卖"晚餐会"并将自己的爷爷作为人质交给"天王星"的叛徒。当凯特醒来时，一个自称亚瑟(アーサー)的男子告诉他由于他之前体内的能量暴走，作为心兽的随火现在已经十分虚弱，现在的法之器也因此失去了原有的威力，而使用凯特的鲜血则是使随火恢复的惟一方法，最后他还告诫凯特，其实心兽是一种反噬契约者的魔物，如果契约者过于追求力量，那么最后他一定会付出生命的代价。接着凯特不顾亚瑟的阻拦，使用鲜血回复了法之器的力量，并和他一起赶往目前正遭受魔物袭击的罗腾布鲁克，而当凯特见到杰夫特时已经没有时间再去解释自己之前的遭遇，还是先消灭眼前的魔物再说吧。

胜利后杰夫特告诉凯特根据文献记载，之前他所使用的变身能力的确是德拉古那所特有的"龙的咆哮"的能力，而过多的使用这种能力则会对人类的肉体造成极大负担，如果某天他无法承受这种负荷，那么只有使用圣女米莉阿姆的"治愈的奇迹"才能避免丢掉性命。





达成完美结局的隐藏条件

第5章之后凯特就会使用"ドラゴン・ウォーク"的变身特技，建议玩家在以后的战斗中尽量少使用此技能，否则会直接导致BAD ENDING。

M 14 その心は剑におりて

Silent warrior

攻关技巧

ゴブリン属于远程攻击的怪物，移动时一定要多确认它们的攻击范围，亚瑟虽然能力较高，但由于电脑会主动操纵其主动进攻拥有“绝对反击”技能的オーク，所以一定要派朵拉泽使用“メガキュア”为其回复HP，最后剩下的イエティ的惧怕火属性，使用黑尔玛“メガバーン”魔法可以对其造成很大的伤害。

几天后，幽灵船终于完成了修复工作，亚瑟向凯特辞别后便独自前往北方的维尼兹亚(ヴェネツィア)，而根据杰夫特的调查，亚瑟曾是守护“恶魔之印”的“青之骑士团”成员之一，但不知道什么原因他竟然杀害了自己的同伴，现在也处于被追杀的状态。**来到B1F的会议室前与莱卡对话，选择第一项后会得到“ハイバイタル”的奖励，之后利用“飞天の扉”前往维尼兹亚，在教会与贝尔玛莉对话会得知米莉阿姆也来到了这里的教会进行修养，返回幽灵船选择“圣枪隆基洛斯(ロンギネス)”进入剧情战斗。**

这次众人的目标是“七个暗号”中的“圣枪隆基洛斯”，传闻在数年前的战争之后，其就作为战利品被保存在奥斯特利亚(オーストリア)的博物馆中，但是近几年随着“七个暗号”的广为流传，一些不法分子也开始打起了这些“圣遗物”的主意，即便是政府颁布了禁止私下贩卖“圣遗物”的法令也丝毫没有起到任何作用，而这种任意贩卖的情况也导致大陆上出现了数量众多的仿冒品。当大家在遗迹中击退前来搜索的“天王星”团员后，得到的却只是一把支离破碎的圣枪，不过好在精通机械的塔柯罗很快就看出其中的破绽，原来这并非是真正的圣枪。

选择“色欲”进入“支援任务”，胜利后再选择“迷子の少女”进入剧情战斗，找到在森林中迷路的荷莉后，凯特在普林薇尔的帮助下成功地回到了村庄，而还完了人情债的普林薇尔在告诫凯特方舟死灵正逐渐逼近村庄后匆匆离开，在与其他同伴汇合后再次抵御住了敌人的进攻，但是荷莉却因为其爷爷在她体内留有强力法定式的缘故而成为了“法定式污染患者”，黑露玛此时也告诉众人虽然其体内的法定式中可能会有关于“至高的睿智”的线索，但如果大家强行提取，势必会让荷莉丢掉性命，除非借用圣女米莉阿姆的力量，选择第一项(这里的分支会改变情节走向，请谨慎选择)不同意使用圣女米莉阿姆的“治愈的奇迹”来恢复荷莉的病情，众人只好继续探索其他的方法。



EXTRA

①可以自由行动后前往甲板会发生和杰夫特的友情事件；

②“炼金工房”中可以制造“浮游ブロック红”，这样我们就能前往地图上所有隐藏的区域，不过游戏别扭的视角在某些地点会让玩家有焦头烂额的感觉……

③选择“秘密の话し合い”后，凯特在护卫杰夫特与琉克会面之前会得到2个ソーサル的奖励，事件中会了解到“天王星”妄图利用人工制造出具有“龙之血脉”人类的“セイレーン(塞壬)计划”；

④选择“姬と呼ばれる理由”会了解到原来萨拉和卡维因之间的主仆关系。

M 15 圣迹への冒险者

A difference of power

攻关技巧

天王星团员的能力和之前差别不大，只要优先消灭使用回复技能的敌人即可，GLM T66的HP较高，并且拥有很高的物理攻防数值，多使用侧面进攻就能在它身上拿到不少分数。尽量不要同时吸引到出发点附近的两波敌人，集中消灭一方后，接下来的战斗就会轻松许多。

Q 3 色欲

Lust

攻关技巧

虽然敌人的能力不高，但是凯特初期的位置正好处于敌人的包围圈，如果凯特不幸被击败也无须担心，使用杰夫特的“救济”技能即可复活，建议优先消灭掉会使用回复和攻击魔法的朵拉泽及黑露玛。

EXTRA

①选择“ジェフティ惨剧の回想”进入附加章节，选择第一项杰夫特会给凯特讲述自己在加入“路西法”之前的遭遇，再次选择第一项会获得杰夫特的复活特技“救济”；

②完成任务后在“炼金工房”可以制造“はじまりの假面”，带着它(按△键装备面具)与ヴェネツィア第一场景右上方的“假面屋女主人”可以开启面具传递的任务；

③完成支援任务后前往“炼金工房”可以制造“ガブリエルの铠”。

M 16 冥府への招き手

You may not come

攻关技巧

死灵的攻击方式和之前并没有太大改变，会使用回复魔法的オヴィゼル一定要优先消灭，在移动时还要同时提防ラケルタエル，否则很容易就会被它攻击到背后，多使用“队伍结成”抢在敌人之前行动逐个击破即可。

EXTRA

完成任务后前往甲板会发生和黑露玛的友情事件。



选择“ラーとの决着”进入剧情战斗，根据布艾娜回报的情况，杰夫特得知原来拉的祖父也曾经是“晚餐会”的一员，而“桃毒组”现在正准备破解“太阳神的纹章”的秘密，赶到图书馆的众人又再次和普林薇尔狭路相逢，为了向众人展示自己研究的成果，她召唤出新的怪物向大家发起了攻击，好不容易获得了胜利，拉却和杰夫特因为“传说之船”吵了起来，原来拉的祖父曾经告诉过他家族拥有“传说之船”的事情，而拉则一直以为幽灵船就是自己家族的宝物，费劲唇舌的杰夫特最终消除了两队人马间的误解，同时拉也无意间发现了布艾娜和杰夫特之间的书信，最后他决定跟随凯特等人一起破解“七个暗号”，说不定“传说之船”中还另有玄机。

选择“裏切り者を追って”进入剧情任务，众人为了弄清楚亚瑟背叛“青之骑士团”的原因，跟随其来到了普罗德尔(プロデール)神殿，但亚瑟在祭坛前启动了某个开关之后却出现了大量的魔物，消灭掉它们后亚瑟早已不知去向，之后从卡维因处了解到“青之骑士团”其实与“七个暗号”中的“圣杯”有关，而当初亚瑟亲手杀死萨拉的父亲兰斯罗特(ランスロット)也是自己亲眼所见，不过一旁的黑露玛还是听出了其中的一些破绽，虽然目前只是自己的猜测，但是她还是拜托凯特，无论以后发生什么事情都要全力保证萨拉和朵拉泽的安全。

M 17 大义なき战い

No reason!This is Rar!

攻关技巧

由于マンドラゴラ会使用“毒雾”，因此战斗前要准备好“猛毒无效”的特技；ワイバーン可以同时攻击自己面前四格的范围，一定要非常小心，再加上其拥有“先制攻击”的技能，必须保证同伴的HP在一定值以上再进行攻击，如果学会了“巨兽系”中的“ブリザアタック”特技，抓住其冰属性的弱点就能快速消灭它。最后剩下的“桃毒组”和之前一样，先消灭会使用回复魔法的プエナ就能稳操胜券。

EXTRA

完成任务后前往甲板会发生和拉的友情事件。

M 18 裏切りの伤迹

Distant voices,silent betrayer

攻关技巧

アンクヘッグ会使用小范围的火焰魔法，只要及时回复威胁并不大，アントリオン会使用“麻痹鳞粉”的特技，建议事先学会“魔导器系”中的“リカバリ”魔法就可轻松应对。



6 守护圣杯的人

辗转难眠的凯特再次找到卡维因希望了解更多关于亚瑟背叛“青之骑士团”的细节，之后经过卡维因仔细回忆，原来之前他自己说亲眼看到亚瑟杀死萨拉父亲的情况也并非完全属实，因为当时自己赶到现场的时已经看到副团长兰斯罗特倒在了血泊之中，旁边则是拿着利剑的亚瑟。**选择第一项前往甲板安慰萨拉，**接着会再次接到神秘的电话，而对方在说完自己会在维尼兹亚等待凯特后就因为信号干扰失去了联络。**选择“裏切りと真实”进入剧情战斗，**之前逃脱的亚瑟来到了尤拉雷(ユーラーレ)遗迹，因为传说只要启动两个遗迹中的机关就能打开通往“恶魔之印”的道路，而当萨拉当面质问他是否真的杀死自己的父亲时，亚瑟告诉她作为“青之骑士团”团长的自己本来就应该前往“恶魔之印”完成继承“命运之子”的仪式，但兰斯罗特却意外地想致他于死地，最后出于自卫的目的他才错手杀死了兰斯罗特。现在误会虽然解除了，但亚瑟也在寻找“至高的睿智”却是不争的事实，作为“路西法”的一员，萨拉向他提出了最后的挑战。

失败的亚瑟叫萨拉杀死自己以报杀父之仇，而隐瞒了太多事实的卡维因也终于站出来说出了事情的真相，原来当初兰斯罗特的背叛其实只是想让萨拉继承“命运之子”而已，并且在这之前他也和自己商量好了对策，如果自己一旦失败则会装死，这样亚瑟必定会遭到团员的唾弃和追杀，如此一来只要时机成熟，自己还是能让萨拉成为新的“命运之子”。无法面对这个事实的亚瑟正欲转身离去之时被萨拉叫住，因为她觉得当初的确是自己的父亲对不起他，不过现在也不是了结这些恩怨的时候，目前最紧要的则是集合众人的力量阻止“天王星”的阴谋，否则玛戈娜的剧情消耗最终会让整个世界走向毁灭。

SCORE累计技巧之一

和死灵相关的剧情战斗留下会使用回复魔法的敌人即可无限刷SCORE，不过一场战斗SCORE的上限是9999。

www.plumbook.cn

EXTRA

①可以自由行动后前往甲板会发生和卡维因的友情事件，之后返回他的房间和他对话可以了解关于"青之骑士团"的事情；

②选择"ランスロットの墓前へ"会和萨拉一起前往她父亲的墓地，或许众人都误会了亚瑟，整个事件的始作俑者正是萨拉的父亲。

③选择"テレーゼと买い物"后再选择第一项会答应朵拉泽陪她外出购物，最后选择第二项会救下凯鲁等人并得到"リブラリキッド"的奖励。

④选择"俺の声を忘れたのか？"会见到失散已久的西兹伊，不过他对凯特的态度却发生了变化，返回幽灵船后选择第二项让杰夫特分析刚才的情况，最后前往甲板发生与莱卡的友情事件。

M 19 断ち切れぬ绊

I believe even it

攻关技巧

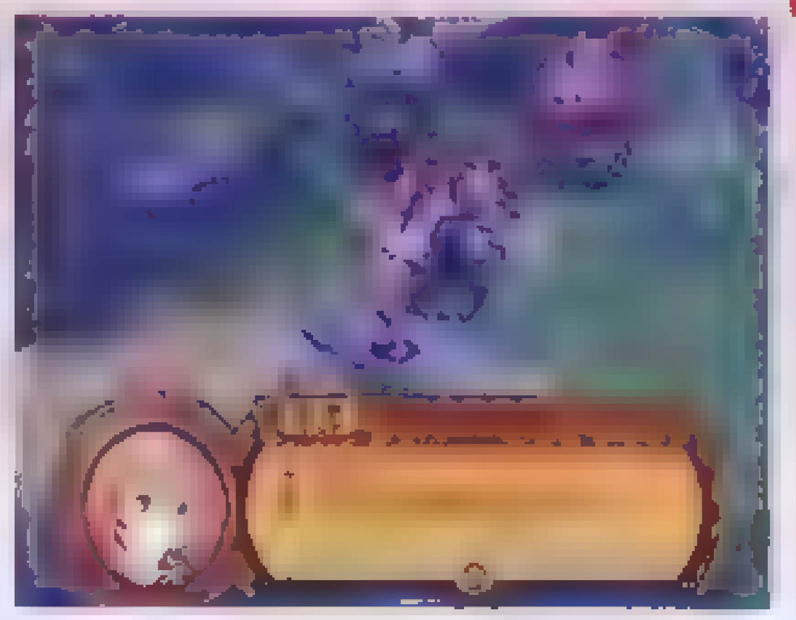
本关的地图比较狭窄，建议先消灭HP462的マンドラゴラ以防止其不断地使用范围攻击魔法。左侧的ガーゴイル会使用附加麻痹效果的雷魔法，使用"队伍结成"在 回合内消灭掉它。建议留下一只HP478的マンドラゴラ，然后不断使用侧面攻击将其打到濒死，之后它就只会不断给自己回复，如此反复就能拿到很多分数。最后的亚瑟只要不进入他的攻击范围就不会吸引到他，将杂兵全部消灭后再专心对付他，难度并不高。

Q 4 暴食

Gluttony

攻关技巧

本关只能使用女性角色，如果等级不足面对三个巨型敌人就会相当头痛，我方受到敌人攻击时会随机损失掉拥有的道具(几率很低)，尽量避免同时进入两个敌人的攻击范围，之后逐个击破即可。



EXTRA

①自由行动时前往甲板可以发生和亚瑟的友情事件，之后与所有同伴对话都会发生情节(卡维因的情节中选择第一项)；

②完成支援任务后前往"炼金工房"可以制造"ミカエルの铠"；

③将"炼金工房"提升到LV5可以制造"シロガネのビードロ"，效果为所持贤者の石的上限提升到万位；

④选择"ミリアムは元気かな？"可以探望米莉阿姆，为了不让她担心，凯特保证自己不会再任意发动"龙之血脉"的能力；

⑤选择"男の约束"会得到"ハイバイタル"的奖励，之后凯特会帮助拉化解他和杰夫特之间的误会。

选择"试される心"进入剧情战斗，众人来到了"恶魔之印"的深处，而正如最初凯特等人打开"净罪之扉"的情况一样，遗迹的守护者再次出现了在大家的面前。经历长时间磨练的众人最终靠自己的力量战胜了强大的敌人，萨拉也在大家的鼓励下走进了"净罪之扉"另一侧的未知空间，在茫茫的雪地里，萨拉看到了一个类似于森特 艾尔夏的女子，并且她还向萨拉承诺自己可以实现让她父亲复活的愿望，但付出的代价则是使这里的"恶魔之印"遭到破坏，面对巨大的诱惑，意志坚定的萨拉并没有妥协，最后她要求如果真要实现自己的一个愿望，那么她宁愿选择修复遭到破坏的"恶魔之印"。听到这个答案的神秘女子发出了欣慰的微笑，最后她将一枚黑色的戒指留给萨拉后随即消失，而看到这枚戒指的随从也确定这正是允许得到"至高的睿智"的证明。**返回幽灵船后，选择"最后の种明かし"进入下个章节。**

M 20 圣なる器と约束の地

I Care Because You Do

攻关技巧

ケルベロス的攻击主要以物理攻击和火属性范围魔法为主，建议事先学会"魔导器系"中的"バーンレジスト"魔法就能大大减少火魔法所造成的伤害。"植物系"中的"ヒール"和"メガキュア"魔法是本战回复的主要手段，如果黑露玛还未习得"冥想"的技能就只能多准备些回复MP及HP的道具和BOSS慢慢磨了，坚持就是胜利。

EXTRA

完成任务后前往甲板会发生和卡维因的友情事件。

7 青色旋律的歌姬

在卡维因的带领下，众人来到了"青之骑士团"的圣地"托宣之泉"，而在湖底除了骑士团先祖所遗留下来的武器外，一口青色的灵柩也引起了大家的注意，因为在其中还保留着朵拉泽先祖的力量，而"七个暗号"中"崩王之剑"的线索也似乎隐藏在其中，之后由于朵拉泽的意外失足而使灵柩发出了感应的光芒，同时一个未知的声音告诉朵拉泽，"崩王之剑"目前正由湖底的精灵保管，而只有利用誓言和背叛这两种旋律才能打开通往湖底深处的道路。

选择"法定都市メイヘンス"进入剧情战斗，阿尔福雷德拜托众人将荷莉送往梅亨斯(メイヘンス)，因为在这个法定式研究比较发达的城市里说不定能够找到治疗"法定式污染"的方法，而当凯特进入这座现代化的城市后立即被其壮观的建筑所吸引，保护荷莉的事情则早已忘到九霄云外，与众人走散的荷莉意外地遇到了西兹伊，由于从小就对陌生人拥有强烈的不信任感，还未等西兹伊开口她就径直跑进了附近的建筑工地，随后赶到的凯特向西兹伊询问了荷莉的下落后，在这片信号微弱的"魔物防御墙"处与大量的死灵展开了战斗，胜利后从西兹伊处了解到，其实荷莉和自己一样，都是被尼科拉斯博士在体内植入了"龙血之石"的实验体，作为大陆上最伟大的炼金术师，尼科拉斯博士一直致力于人体的研究，并希望通过收集各种数据来使人类获得超自然的"回复能力"，但惟一让自己不放心的是两人体内的"龙血之石"其实是已经劣化的样本，说不定哪一天还会引发其他的副作用。

EXTRA

①自由行动时前往甲板会发生和亚瑟的友情事件；

②选择"ラーの道案内"进入附加战斗；

③选择"カイトが知らぬ场所で"会看到失散已久的西兹伊，不过在当时的大爆破中受重伤的他却一直不肯透露是谁救了他的性命。

F 2 俺の活跃を见ろ！

Watch my activity

攻关技巧

HP692的敌人拥有"绝对反击"，多使用除土属性以外的魔法即可轻松消灭，建议不要同时吸引太多敌人，逐步推进我方部队才最为稳妥。

M 21 深渊からの使者

Someone to watch over her

攻关技巧

本关敌人比较分散，从右方的道路沿路消灭敌人即可，会使用回复魔法的アグナゼル绝对是优先消灭的对象，另外还需要注意ヴォルクリゼル移动范围，它能够无视地形进行移动并且是远程攻击，前进时一定要确认自己的背后不会留空，不然很容易被它偷袭成功。左右两侧角落里的装置可以破坏，千万不要遗漏。

EXTRA

①完成任务后前往甲板会发生和黑露玛的友情事件；

②选择"メイヘンスにて"会从西兹伊那里拿到凯特的病历，没想到凯特骨折的次数居然如此的惊人……，最后得到西兹伊留下的急救包作为奖励。

选择"旋律を求めて"进入剧情战斗，根据朵拉泽提供的信息，众人来到了湖水的源头オデット(奥德特)瀑布，说不定在这里分成两条水路的水利工程上能找到关于两种旋律的消息，而同时调查员也回报在瀑布附近发现了琉克等人的踪迹，很明显他们这次又是以朵拉泽为目标而来，在瀑布上方的水利设施上众人再次击退了埋伏在此的敌人，而和之前一样，琉克等人并没有和众人过多的纠缠，而是希望大家在援军赶到之前迅速离开，同时杰夫特显然早已知道他们其实是参与"天王星"塞雷计划实验者的后裔，但他却无法理解为什么他们的父辈在实验中丧生后，作为后代的他们非但没有找"天王星"报仇，现在还成为了"天王星"忠实的部下。



M 22 自由なる霧の鸟

Their circumstances

攻关技巧

从左侧沿路消灭敌人即可，ヴィヴル的弱点为火属性，学会"魔导器系"中的"メガバーン"魔法会非常轻松，最后的琉克物理攻击虽然高，但是我方可以先利用提升能力的魔法累计BP，将其引出来后使用一齐攻击一次性解决掉他。

EXTRA

①完成任务后前往甲板发生和碧丝塔的友情事件；

②"炼金工房"可以制造"ZEROカード"和"クレジットチャージ"，带着它们前往メイヘンス调查第一场景中右上方的机械可以进行"音乐飞行"的小游戏，每张"クレジットチャージ"对应一次游戏；

③"炼金工房"可以制造四个キーコード物品，它们可以打开メイヘンス中四扇被封印的门，进入其中可以获得大量"贤者の石"；

④选择"圣女は永い眠りの渊に"会向神父请教延长米莉阿姆生命的方法，说不定能找到与她建立契约的心兽就能阻止其体内玛娜的迅速流失；

⑤选择"副团长の见舞い"会见到大病初愈的兰斯罗特，最后会得到"リブラリキッド"和"エクスソーサル"的奖励；

⑥完成"无垢なる鸟の告白"的任务后前往甲板会发生和朵拉泽的友情事件。

改变能力的魔法

游戏中改变能力的魔法效果最多可以叠加[illegible]次，对于一些行动力较慢的角色也可以通过这种方法来迅速累计BP。

&3DM-SMV

在森林中众人从朵拉泽的法之器中意外地得到了"誓言的旋律"，而帮助众人逃离的凯鲁也告知在奥德特瀑布的另一条水路能够获得"背叛的旋律"。**选择"无垢なる鸟の告白"**会从凯鲁处了解到之所以琉克要帮助"天王星"完全是希望利用这个机会来接近艾维，并伺机解救被"天王星"挟持的维鲁纳博士，并且朵拉泽的父母也曾经是塞雷计划的实验体，当年为了保护才诞生不久的朵拉泽，维鲁纳无奈之下才杀死了"晚餐会"的中奥尔菲乌斯博士，这也正是多年来"晚餐会"内部叛变的起因。**选择"二つ目の旋律"进入剧情战斗**，得知众人将与艾维展开对决的塔柯罗感到非常吃惊，而黑露玛也发现了塔柯罗和艾维姓氏相同的事实，根据她的推断，说不定塔柯罗也是"天王星"的一员。胜利后赶到的基库向艾维汇报了发现维鲁纳博士的消息，原来在很早之前，维鲁纳博士就利用调查遗迹的借口趁机脱离了"天王星"的魔掌，现在"天王星"正到处派遣人手调查他的下落，同时琉克等人在得知维鲁纳博士目前仍然十分安全的情况后立即倒戈。

在大家准备将艾维绳之以法的时候，朵拉泽及时阻止了一切，但艾维不但没有感谢众人，反而利用自己的特殊能力企图控制凯特体内的随火，最后凯特体内的"龙之血脉"再次觉醒并打破了艾维的如意算盘，随火也再次支配了凯特的意志，看着自己面前恐慌的艾维，嗜血的本性让他恨不得将艾维撕碎，朵拉泽的呼唤最终让凯特恢复了本性，而艾维也趁乱逃脱。取得两个旋律的众人返回幽灵船向"崩王之剑"所在的遗迹进发。

选择"强欲"进入"支援任务"，胜利后**再选择"水精が守りし剑の寝所"进入剧情战斗**，利用朵拉泽体内迪恩的能力，"崩王之剑"所在遗迹的"净罪之扉"终于开启，在消灭掉强大的守护者之后，朵拉泽在未知空间里面对了和萨拉一样的选择，坚定地选择修复"恶魔之印"后一个类似凯特的幻影引导她在"净罪之扉"关闭之前回到了原来的世界，而当她回过神来之时，一枚黑色的戒指已经安静地躺在她的手中。

选择"暗夜から来たる"进入剧情战斗，凯特从塔柯罗处了解到目前众人修复的两个"恶魔之印"所拥有的能量才只有支撑整个世界的三分之一，如果要阻止世界的毁灭至少还要修复四个"恶魔之印"。另一方面，从艾维处得到消息的佩因基拉带领"天王星军团"向幽灵船发动了进攻，并希望借此机会夺取塔柯罗所拥有的圣枪碎片之一，现在只有尽快击退敌人才能救治中枪倒地的塔柯罗。失败的佩因基拉放火破坏了幽灵船的动力设施，就在幽灵船即将坠落之前，他竟然告诉凯特当年杀死他父母的其实另有他人，并且与随火建立契约的人最终会成为整个世界的敌人，最后他还希望凯特和自己一起离开，因为同样拥有"龙之血脉"的两人一定能够顺利解开"七个暗号"的秘密。正当凯特彷徨之际，森特·艾尔莫再次出现在了众人的面前，而佩因基拉看到他的模样却变得异常恐慌，还未等凯特作出答复他便匆忙离开，虽然眼前的危机已经解除，但是他和艾尔莫之间的关系却十分耐人寻味。



M 23 酷薄なる追葬者

When a wedge is broken

攻关技巧

先消灭掉出发点附近的杂兵后就可以利用他们的尸体来累计BP，当可以达到6个组队后将琉克引出来即可轻松消灭，最后的艾维能力相当低，记得先破坏场景中的三个装置再干掉她。

Q 5 强欲 Greed

攻关技巧

本关不能选择凯特出战，保证我方同伴都在25级左右几乎毫无难度，只要不断消灭每个ミミック召唤出的杂兵就能拿到最高9999的分数(最后一个ミミック召唤数量无限)，运气好的玩家甚至还会在这关遇到持有稀有法定式的アルビノ。

EXTRA

①剧情战斗后前往甲板可以发生与拉的友情事件，之后与所有同伴对话都会发生情节；

②完成支援任务后前往"炼金工房"可以制造"ウリエルの铠"。

M 24 冻てつく灾祸の化身

Pocketful of miracles

攻关技巧

ファブニ ル和之前的守护兽比起来能力逊色不少，只要事先学会"魔导器系"中的"ブリザレジスト"技能就能大大减少冰属性魔法所造成的伤害，抓住其火属性的弱点猛攻即可，另外在"冻结"状态下AP会固定为1，建议学会"リカバリ"来小范围回复各种异常状态。

EXTRA

①剧情战斗后前往甲板可以发生与萨拉的友情事件；

②选择"シーも大切な家族"会帮莱卡找寻走失的小猫，不过这似乎是普兰和弗莱刻意安排的，之后会得到3个"ハイバイタル"作为奖励。

③选择"ディーネの疑问"后凯特会被迪恩当作自己的爸爸，之后黑露玛会因为这件事情而与大家开玩笑，最后得到"万能药"的奖励。

M 25 暗夜と惨劇の复誉者

The voice does not come

攻关技巧

仍然以先消灭会使用回复魔法的白色士兵为首要任务，选择船的一侧进行突破，沿途消灭敌人的同时多使用提升能力的魔法迅速累计BP，必要时攻击敌人的尸体也可以达到同样的效果，之后一旦佩因基拉进入我方的攻击范围就使用一齐攻击全力进攻，只要在两回合内消灭掉他，剩下的敌人就只有任我们蹂躏了。

8 王者之证

因为幽灵船的修复工作需要持续两个星期，所以众人正好可以利用这段时间来寻找关于其他暗号的线索，而凯特在探望塔柯罗时也从他那里得知艾维是其养女的事实，并且两人都各有一半圣枪的碎片。**选择第二项前往资料馆寻找线索会遇到普林薇尔，之后选择第一项为她研究使用"龙血之石"来控制遗迹守护者感到担心**，但是满怀信心的普林薇尔还是希望有一天众人能看到自己的研究成果。

回到寝室的凯特在弗兰的带领下来到了幽灵船中的"核神之间"，据说那里沉睡着让大地重生的"生命种子"，并且在每个"恶魔之印"中门型的球体"影圣(シ ドマスタ)"其实也是"生命种子"。在"核神之间"凯特看到了沉睡中的森特·艾尔莫，而在弗兰的提醒下，凯特也回想起这原来正是自己儿时的玩伴艾尔(エル)，并且自己在与随火建立契约之前就已经和艾尔以及特奥德尔(テオドール)兄弟做好了约定，如果今后发生



了什么不测，凯特需要去帮助特奥德尔兄弟中的该隐(カイン)，艾尔则去帮助亚伯(アベル)，因此这也不难解释之间佩因基拉看到艾尔莫时的强烈反应，因为他正是特奥德尔这对守护"智之烙印"兄弟中的一人。

选择"消えた圣甲虫"进入剧情战斗。在之前修理工厂的资料馆里杰夫特就看到过类似圣甲虫的装饰品，说不定那就是"七个暗号"中的"太阳神的纹章"，但现在它已经被人偷走不知去向，在众人的追问下拉带领大家来到自己家的后院，让人吃惊是，这里竟然是一座遗迹，而此时作为卧底跟随在拉身边的布艾娜挡住了众人的去路，原来她也是被人指使进行破坏"恶魔之印"的任务，更糟糕的是，她还利用了普林薇尔希望操纵遗迹守护者的愿望劝说她和自己一起闯入遗迹，看来只有尽快阻止这一切才行。

胜利后布艾娜在普林薇尔的帮助下顺利逃脱，而根据杰夫特分析，给布艾娜下达破坏"恶魔之印"任务的很有可能是自己的父亲，因为他一直在寻找着使自己沙漠中的故乡永不消失的方法，也许是听闻了萨拉等人在"恶魔之印"的遭遇，他决定用"恶魔之印"的崩坏为代价来实现自己这个长久以来的愿望。最后大家兵分三路继续打探有关"七个暗号"的线索，拉则负责说服自己的父亲放弃这个不切实际的梦想。

EXTRA

①自由行动后前往甲板可以发生与朵拉泽的友情事件；

②选择"父样のお见舞い"后凯特会教萨拉做料理送给疗养中的父亲，选择第二项鼓励萨拉后从兰斯罗特处得到面包作为奖励；

M 26 怒りの铁拳

Hear my story

攻关技巧

サスカッチ攻击较高且拥有"绝对反击"的技能，建议使用远程攻击和魔法消灭，普林薇尔的魔法很有威胁性，先消灭完其余的敌人再专心对付她。

EXTRA

完成任务后前往甲板可以发生与碧丝塔的友情事件。

选择"彼女たちの决意"进入剧情战斗，荷莉所在的白鸟城再次遭到了方舟死灵的袭击，再次击退敌人后，在荷莉的强烈要求下，凯特带她来到了圣女米莉阿姆的住所。最后在"治愈的奇迹"的作用下，荷莉体内的"龙血之石"终于脱离了她的身体，不过米莉阿姆和凯特却因为体内的能量发生碰撞而晕了过去，同时在屋外守候已久的普林薇尔在布艾娜的怂恿下夺走了"龙血之石"。

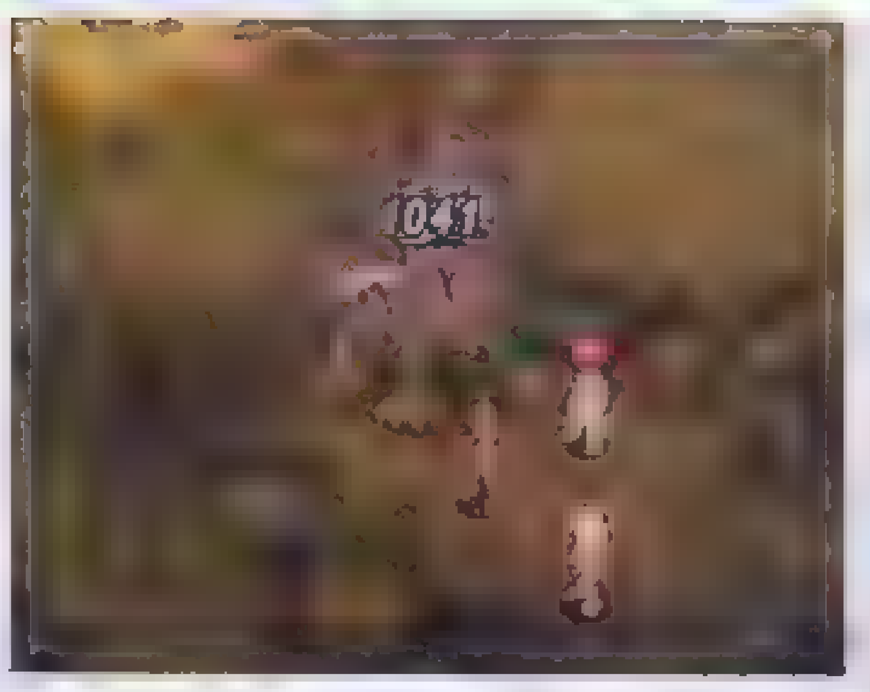
选择"资怒"进入"支援任务"，胜利后选择"夺われた太阳"进入剧情战斗，

SCORE累计技巧之二

在石化状态下的敌人即使HP减为0也不会死亡，行大的用……间，方可以采取物理攻击从此敌人身上赚到不少的分数。

www.plumbook.cn

凯特等人根据拉父亲留下的纸条找到了"恶魔之印"的所在，而此时的普林薇尔也在布艾娜的帮助下打开了"净罪之扉"，不过随后她想利用"龙血之石"来控制遗迹守护者的实验反倒使守护者进入了暴走状态，帮助她消灭掉敌人后，拉代替杰夫特进入"净罪之扉"再次修复了"恶魔之印"，现在除了有一半掌握在"天王星"手中的圣枪外，只有"该隐的后裔"和"丘上的都市"的暗号等待众人解开了。



M 27 虚ろなる幽鬼を灭せよ

Shadows In Silence

攻关技巧

离我方最近的タウラゼル物理攻击相当高，绝对不要让防御低的同伴被它攻击到，无视地形移动的コルヴァゼル仍然是我方最大的威胁，千万不要被其攻击到背后，如果分数不够的话，可以故意留下アグナゼル，将其HP削减到一定程度它就会不断地为自己回复，派一名同伴一直对其使用背后攻击就能轻松拿到很多分数。

Q 6 愤怒

Wrath

攻关技巧

本关一开始我方都会陷入异常状态，因此行动速度快的同伴一定要优先使用"リカバリ"魔法再和敌人开战。对我方威胁最大的是最初的5个枪手，如果能力不够很容易在一轮攻击中就会被击败，因此"植物系"中的"リバイブ"复活魔法最好也能装备上，多使用范围魔法大面积削减他们的体力才最为稳妥。

EXTRA

①剧情任务后前往甲板可以发生与拉的友情事件。

②完成支援任务后前往"炼金工房"可以制造"サリエルの铠"。

③选择"ミルアムを想って"会看到米莉阿姆与基库见面的情景，而他们的关系似乎并非是普通朋友。

M 28 されど太阳は沉まず

The sun rises again

攻关技巧

テリアマット的雷属性魔法非常让人头痛，再加上其有"绝对反击"的技能，所以建议我方派出魔法和远程攻击的角色，"小鬼系"中的"麻痹无效"一定要学会，否则一旦中招会陷入很被动的局面，普林薇尔的魔法威力不俗，适时帮助其回复即可。

9 噩梦的终结

选择"彼女がそれを愿うなら"后荷莉会邀请凯特一起去探望米莉阿姆，之后凯特将塔柯罗交给自己的"人工精灵石"作为慰问礼物送给了米莉阿姆。选择"姐弟の绊"进入剧情战斗，在弗兰的帮助下，凯特来到了姐姐塔兹琪目前所在的遗迹，不过让人意外的是，塔兹琪见到凯特的第一句话竟然是叫他将法之器和随火交还给自己，因为她曾经答应父母要照顾自己的弟弟，所以自己绝不能眼看着凯特被心兽反噬而死，而此时的凯特也拥有了自己的坚持，他再也不是以前那个懵懂的少年，现在他要用自己的力量去守护应该守护的东西，无奈的塔兹琪最后只好召唤出大量的魔物与众人展开了战斗，失败的塔兹琪最后告诉凯特其实他和自己手中的法之器就是"七个暗号"中"所罗门王的宝藏"，既然凯特仍然坚持要拯救这个世界，那么自己也再没有理由阻止他了。

选择"梦，果てる时"进入剧情战斗，佩因基拉按照德拉克罗瓦伯爵的吩咐利用"皆之烙印"打开了又一扇"净罪之扉"，而看到计划已经成功的德拉克罗瓦伯爵立即露出了本性，妄图致佩因基拉于死地，随后赶到的众人从遗迹守护者处救下了身受重伤的佩因基拉，同时佩因基拉也告诉凯特自己是亡灵的事实其实早在凯特年幼时就已经知道了，被一语惊醒的凯特终于回想了儿时与艾尔等人的约定，原来当年佩因基拉并不是杀害自己父母的凶手，因为按照当初的约定大家都必须保护对方最重要的人，但不巧的是当佩因基拉赶到现场时，凯特的父母已经倒了血泊之中，之后打探到凶手的佩因基拉加入了"天王星"，为了替自己的好友报仇并还找回自己的清白，他一直在寻找机会杀死德拉克罗瓦伯爵，所有的误会终于在此刻解开，佩因基拉的灵魂终于得到了安慰并再次进入了轮回，而其身上"皆之烙印"的力量也回到了它的主人艾尔莫身上，沉睡了数年的艾尔莫顿时苏醒了过来。

EXTRA

①自由行动时前往甲板会发生和杰夫特的友情事件；

②选择"过去との诀别"会了解到巴尔帕特和德拉克罗瓦伯爵曾经相识，不过两人现在却走上了完全不同的道路；

③选择"魔女からの赠り物"进入附加战斗，胜利后会得到"エリクサー"的奖励。



B 3 贵方に爱を

present for you!

攻关技巧

敌人除了攻击较高之外并没有太大的威胁，注意HP428的フェンリル拥有"绝对反击"即可。

EXTRA

①剧情任务后前往甲板会发生和碧丝塔的友情事件；

②选择"姐さんと先辈"后凯特会要求奥尼哈拉尽快向爱情方面反应迟钝的姐姐塔兹琪告白，之后会得到回复包作为奖励。

M 29 ゆずれぬ想い

A fierce quarrel

攻关技巧

先消灭掉出发点附近的精灵系敌人再专心对付ディアブロ，如果我方的HP低于1 2不建议对其发动攻击，否则很容易被其反击致死。之后先消灭掉会使用心兽解放技的塔兹琪后战斗就毫无悬念了，奥尼哈拉的"见切"技能虽然可以回避物理攻击，但使用攻击性道具即可轻松化解。

M 30 嗤き智を食らう者

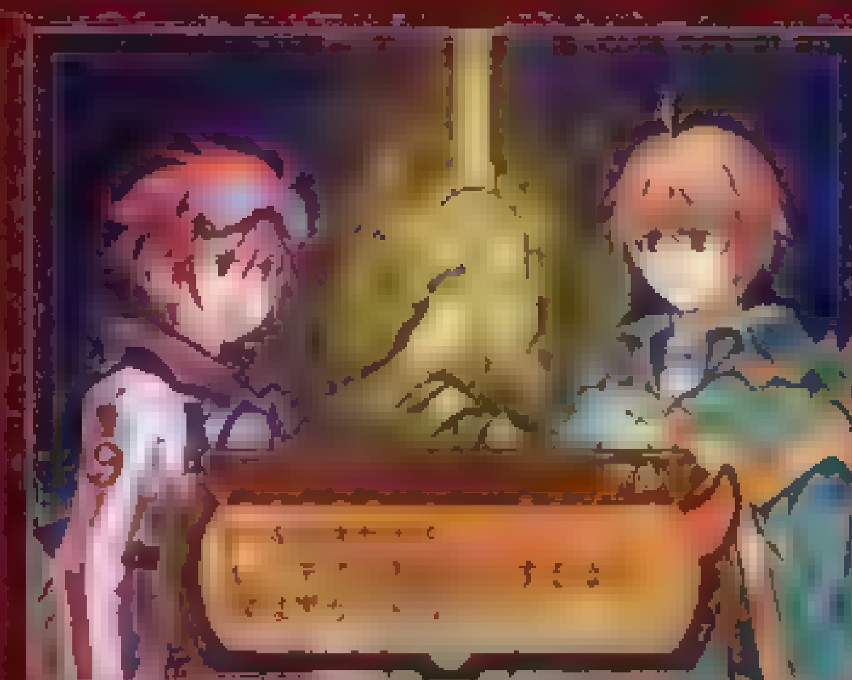
PAINKILLER

攻关技巧

由于精灵系敌人不存在分数判定，所以本关获得分数的惟一方法就是使用"ヒール"魔法来回复多个同伴的HP(同时回复5人可获得200分)。フレズベルク由于体积较大的关系，所以基本上很难从侧面攻击到它，再加上其有"先制攻击"的技能，所以除远程攻击外不要使用任何物理攻击，魔法师只要在其施放范围风魔法后及时回复HP就能快速累计BP，最后使用一齐攻击消灭掉它。

选择"傲慢"进入"支援任务"，胜利后选择"消えゆく灯火"进入剧情战斗，前来探望米莉阿姆的基库看到凯特送给她的人工精灵石后大为光火，将其摔了个粉碎，而正巧凯特此时也来到了米莉阿姆的住所，话不投机的两人立即展开了殊死搏斗，打得难分难解的两人最终被贝尔玛莉强行拉开，为了不让鲜血出现在米莉阿姆的面前，基库只好负气地离开，之后伤心的米莉阿姆从神父处得知还有办法修复已经破损的项链而重新露出了微笑。选择"骄れる愚者の圣地"进入剧情战斗，在得知米莉阿姆的真实身分后，"天王星"派兵将米莉阿姆绑架到了他们的总部巴贝尔(バベル)塔，而之后闻讯赶到的众人也在塔柯罗等人的协助下顺利地潜入了塔的内部，但就在众人全力寻找米莉阿姆之时，负责总部防卫工作的基库挡在了众人面前，他警告众人不要鲁莽行事，否则自己绝对不会手下留情。

倒在众人面前的基库听到米莉阿姆被绑架的消息十分震惊，因为他压根就不知道这件事情，最后他还告诉众人米莉阿姆身边的神父一直是德拉克罗瓦伯爵的，当初自己之所以将米莉阿姆交给他，就是因为两人都有同样的目的，那就是阻止米莉阿姆的死亡，否则"至高的睿智"将永远不可能被找到，返回幽灵船的众人很快就得到了米莉阿姆在德拉克罗瓦伯爵的操纵下开启最后的"净罪之扉"的消息，而米莉阿姆也因为体内的能量耗尽而走到了生命的尽头，甚至连塔柯罗也在掩护众人潜入的途中被人意外杀害，还未等凯特从一连串的打击中清醒过来，"核神之间"里的艾尔莫也遭到了不明人员的袭击，当凯特赶到时站在自己的面前的却是穿着一身法衣的阿尔福雷德。



Q 7 傲慢

Pride

攻关技巧

敌人的行动时都会消耗掉我方全体10%左右的HP，只要注意及时回复，杂兵几乎不能构成任何威胁。

确定麻痹状态下的AP值

在麻痹状态下我方角色下次行动时的AP会随机发生变化，但利用"编队方式"下的同伴的数值×2来计算实用AP的规则，就能迅速判断出该同伴下次行动时的AP值。

M 31 残響する叹きの声
Flame of a sword

攻关技巧

本关失败并不会GAME OVER，但可能会对剧情造成影响。要想获得此战的胜利一定要确保凯特学会“魔导器系”中的高级单体魔法，每次行动时确认自己刚好在基库物理攻击范围外，只要回复道具充足，采取边战边逃的战术就会获得胜利，另外还需随时确认基库的HP剩余量，必杀解放技最好用于最后一击，如果中途使用就无法再进行移动，相当危险。

M 32 至高の睿智を求める者
For our millennium

攻关技巧

杂兵中惟一需要注意身穿红色服装敌人的范围冰魔法，使用回复魔法的敌人可以留下来赚取分数，建议不要同时吸引太多敌人的火力，逐个将他们引出来消灭即可。最后的基库攻击力相当高，建议使用我方6个同伴进行一齐攻击一次性消灭掉他，如果我方同伴的HP没有800以上建议不要靠近他，否则他“连续攻击”的技能会直接秒杀我方角色。

EXTRA

①支援任务后前往“炼金工房”可以制造“メタトロンの铠”，之后可以从幽灵船B2F右下角的平台进入隐藏房间；

②支援任务后前往甲板可发生与亚瑟的友情事件；

③选择“エルモ”会从艾尔莫处了解到关于幽灵船的事情，原来普兰和雅莱都是幽灵……

④选择“消せない痛み”会从贝尔玛莉处得知米莉阿姆是打开最后一个“恶魔之印”的钥匙。

10 世界的终结

以另一身姿态出现在众人面前的阿尔福雷德表明自己其实是命运的管理者“导师”(コンダクター)，他存在的意义就是要阻止整个世界的毁灭，但随着7个“净罪之扉”的开启，隐藏在世界另一端的“死亡方舟”将会以“至高的睿智”为目标再次逼近这个即将毁灭的世界，在离开之前他劝告众人不要再企图接近“至高的睿智”，否则自己也无法保证众人安全。

走到这一步的众人显然已经没有了退路，在船长斯宾塞的鼓励下，大家再次向最后的“恶魔之印”进发，并且在途中果然遭遇了“死亡方舟”的袭击，而正当众人准备和其开战时，阿尔福雷德再次出现并告诉众人“死亡方舟”是永远不可能被消灭的，即使现在众人破坏了它，经过数十年的时间它仍然会再次复活，目前最稳妥的方法则是静静地等待灾难过去，毕竟众人手中还有“生命的种子”，利用它仍然可以创造出新的世界。正在双方争执之时，大量的方舟死灵再次包围了众人，而在消灭了敌人之后，确认了众人力量的阿尔福雷德再次离去。

可以自由行动后先与斯宾塞和巴尔帕特对话，再利用“飞天の扉”前往ヴェネツィア与教会中的贝尔玛莉对话就会得到修复好的“人工精灵石”，最后返回幽灵船选择“黄昏に覆む圣”进入最终决战(之后为三连战，玩家一定要做好充分的准备)，在这之前随火还会询问玩家是否希望与同伴单独聊天，请天在这里选择的第一项(详情请见本页下方)。

来到最后的“净罪之扉”前，凯特果然看到了被德拉克罗瓦操纵的米莉阿姆，而她说话的语气却与之前判若两人，随着她体内力量的觉醒，一个名叫塞雷的女子出现在了众人的面前，之后她告诉众人其实自己一直是在借用米莉阿姆的躯体并希望有一天能用自己“妖魔的歌声”来代替“龙的呼唤”打开“净罪之扉”，现在她终于等到了这一天，绝对不能就这样被众人打败。随着“净罪之扉”的开启，整个事件的始作俑者德拉克罗瓦再次出现并用圣枪刺进了塞雷的心脏，既然现在她已经没有了利用价值就无需再留在这个世上了。终于醒悟的塞雷将米莉阿姆的躯体还给了凯特，但是由于之前自己在其体内已经吸取了太多的玛娜，现在的米莉阿姆其实已经如同死尸一般。就在凯特抱着米莉阿姆冰冷的尸体痛哭时，一旁的拉看到了凯特手中的“人工精灵石”并叫他赶快让米莉阿姆握在手中，原来这正是塔柯罗之前模仿圣女“治愈的奇迹”所制造出来的结晶体，一阵闪光之后米莉阿姆再次睁开了眼睛，在她的祈祷下，众人走进了“净罪之扉”开始寻找“至高的睿智”。

在广阔无垠的雪地中，众人最后依靠黑色的指轮找到了存放“至高的睿智”的“常乐花园”，而作为整个世界最强的心兽，随火也告诉众人利用这里由人类和神族所遗留下来的众多法定式断片甚至可以将整个世界重新组合，即使是普通的人类也可轻松获得神的能力，德拉克罗瓦的目的也正在于此，最后众人和已经与神融为一体的德拉克罗瓦展开了最终的决战。

一场恶战之后随着大量玛娜的流失，整个乐园也开始崩塌，在命令随火带领大家先行离开后，凯特再次发动了“龙之血脉”的力量想阻止眼前的这一切。在一片未知的黑暗中突然有个神秘的声音询问起凯特的愿望，如果他希望修复自己故乡的“恶魔之印”，那么其余的六个“恶魔之印”都将会从世间消失，因为任何愿望都是需要付出代价来实现的。面对最后的抉择，凯特毅然地选择了放弃自己一直以来的梦想，因为和整个世界的存亡比起来，自己故乡的“恶魔之印”是否能够修复已经显得微不足道了，也正是因为这个回答，神秘的声音承认了凯特正直的内心，在它的引导下凯特顺利地回到了原来了世界，而所有遗迹中的“恶魔之印”也在不久后重新恢复了运转，世界最大的危机到此终于告一段落。



M 33 无慈悲なる守り手
The day the earth stood still

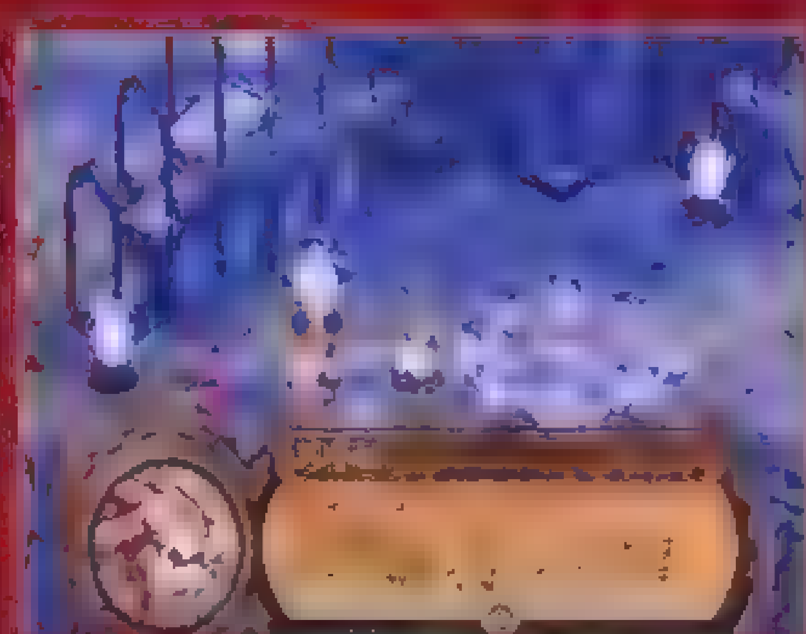
攻关技巧

优先消灭掉会使用回复和攻击魔法的死灵就可以放心前进，配合阿尔福雷德的强力魔法很快就能获得胜利。

妨碍する紫电の守护者
Knocking on forbidden door

攻关技巧

本关建议让拥有“マナ夺取”技能的黑露玛和杰夫特出战，并且两人都要学会“植物系”中的“メガヒール”魔法已缓解我方的回复压力，初始位置附近的マギアビット会随机攻击其周围的角色并附加各种异常状态，所以我方要尽快消灭旁边的魔エレメント来累计BP，再使用远程配合一齐攻击快速消灭掉它们，随后会出现新的台阶，派物理攻击较高的角色利用它击破上方的マギアコア就会出现新的魔法阵，最后将我方角色移动到魔法阵的中心即可传送到场景的另一侧，[illegible]之前一样，另外还需要注意最后两个マギアコア，建议将它们打到濒死后进入“组队模式”在一次行动中一起消灭，否则它们会不断地再生。



通关特典

①读取游戏的通关记录会出现在自己的房间，调查左上角的画板可以选择二周目继承的项目。

②通关前如果在“炼金工房”制造出“自由战斗リミット”可以开放“昏白的领域”到50层。

最终决战 忌まわしき鸟の目觉め
Lost divine song

攻关技巧

由于本关的地图比较狭窄，所以我方前期累计BP十分困难，切忌不要让多名同伴进入米莉阿姆的攻击范围，否则她一定会发动大范围的古代魔法并造成单个角色约380点的伤害，最稳妥的方法是沿着地图的边缘移动将キメラ引到较靠近我方再群起而攻之。



人が愿いし创主の具现
The man-made divine being

攻关技巧

BOSS的第一形态会不断地召唤杂兵，但是能力并不高，每次适当消灭掉部分杂兵就可以阻止BOSS发动范围攻击魔法，第二形态的难度明显提升了不少，其中以BOSS自己为中心的范围攻击最有威胁性，此招过后我方部分同伴会被封在水晶墙内，使用物理攻击破坏掉水晶墙还可以回复MP，基本上第二形态不要分散进攻，先集中回复HP以累计BP，大约使用3次一齐攻击就能获得最后的胜利。

几个月后凯特终于拿到了法定使的执照开始了正规的职业生涯，而他与基库之间的隔阂也因为米莉阿姆的复活而不复存在，最后当其追问米莉阿姆今后的打算时，米莉阿姆终于鼓起勇气希望他能帮助自己一起想想看。究竟他们未来还会有什么样的遭遇呢？就让时间来告诉我们一切吧……



改变结局的关键

在最终之战前如果选择第二项和同伴对话或不触发获得“人工精灵石”的情节的话，米莉阿姆就会在最后的剧情中死去，甚至还有可能追加与阿尔福雷德的剧情战斗，击败他后就是成为世界敌人的SAD END”……

.hack//G.U. Vol.3 漫步之速	NBGI/Cyber connect2	RPG

PS2 .hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで 日版

预定2007年1月18日



终结一切，夺还一切！让世界归于平静吧！

文 雨滴 协力 UPTEAM RaXpo 美编 菲菲

距离上一作《.hack//G.U. Vol.2 思念之声》(以下简称《思念之声》)发售已经过去了近半年，但那些存在于网络游戏《The World R：2》中的谜题仍然时刻困扰着系列FANS，作为系列的最后一作，《.hack//G.U. Vol.3 漫步之速》(以下简称《漫步之速》)将为这个纷繁复杂的故事划上一个完美的句号。而除了引人入胜的剧情之外，经过NBGI仔细调整的战斗系统也让游戏的爽快感更上一个层次，本作除了原来的三种武器外，主角驰尾还可以装备上超炫的新武器双枪进行战斗，从而衍生出更多的战斗方法。另外，熟悉角色的加入、充满危机的隐藏迷宫以及超级恶搞的结婚事件一定会让玩家们全方位的感受"《.hack//G.U.》系列"的魅力所在，无论是剧情派玩家，还是只希望在游戏体验爽快感觉的朋友，《漫步之速》一定不会让大家失望！

.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで

攻略透解

八百由旬书 菜单之书

《漫步之速》的菜单基本与前两作一样，不过因为系统进行了一些细微的调整，因此在菜单的设置上也比前两作有所增加，不过如果大家玩过前两作的话，还是很好掌握的！

操作指南

方向键	控制光标
左摇杆	移动/控制方向
右摇杆	移动/切换视角
L1	菜单项目切换
L2	将视角切换至主角的正后方
R1	菜单项目切换/战斗中发动技能
R2	将视角切换至第一人称
Select	查看地图/跳过凭神战斗画面
Start	游戏设定
△	调出菜单/调出Email仓库/展开帖子
□	发动觉醒攻击/(凭神战斗)射击/驾驶(停止)摩托车
○	确定/攻击/(凭神战斗)攻击/
×	取消/防御/(凭神战斗)躲避攻击/摩托车加速

游戏主菜单

パーティー

Party，驰尾可以呼唤两名在线的同伴进行组队，同时在这个选项中还可以查看同伴的好感度。

アイテム

Item，使用和查看道具。驰尾可以携带30种消费道具和30件装备，其中每种道具可携带50个，要注意游戏中没有丢弃道具的设定。

ロストウエポン

Lostwpeaon，查看失落之武器的情报，本作可以通过使用病毒核心提升失落之武器的级别。

カスタマイズ

Customizing，修改角色的装备属性，但要有素材才更换，稀有度为5的装备无法修改属性。

スキル

Skill，使用和查看角色技能。游戏可以通过道具学习各种魔法技能。

装备变更

替换角色所装备的武器和防具，按R1/L1的话可以更换同伴的装备。

スキルトリガー

Skill trigger，设置战斗中驰尾使用技能的快捷键，推荐大家每种武器设定一个按键，这样可以在战斗中快速切换武器。

ステータス

Status，查看角色基本状态，按R1/L1可切换查看在队同伴的状态。

作战

对同伴下达战斗策略。一共有"奔放"、"怒涛"、"不屈"、"缘命"四种作战策略，玩家可以根据角色特性指定适合的作战方案。



クエスト

Quest，查看接受任务委托屋的情报，没有接受任务的话则不可选。

覚醒モード

觉醒Mode，这里可以更改觉醒的方式，本作共有武兽觉醒、魔导觉醒和凭神觉醒三种模式。

回想

查看剧情基本流程，在这里游戏一共被划分为152个小章节，不过"回想"中只提供最简单的剧情简介。

ログアウト

Log Out，退出游戏，迷宫和战斗途中无法使用。

©.hack Conglomerate ©2007 NBGI

启动界面

The World

启动网络游戏"The World R：2"，进入游戏后还可以查看官方的BBS。

Mail Station

收发Email和贺卡，这里也有角色的资料介绍。继承前作记录的话，之前的Email会被收录到Email仓库里。

Crimson VS

官方卡片游戏，本游戏是系统自动对战，游戏方法后面有详细解说。

News Capture

新闻主页，新闻中带"Movie"标志的均附有视频。

YOMOYAMA-BBS

非官方BBS留言板。按"△"键可显示一篇帖子的全部内容。而Apkallu涂鸦板是收集游戏壁纸的重要途径。



Media Performer

影像资料库。需要八百由旬书达到一定等级后才可开启，如果继承记录的话里面会有一段特典影像。

Accessories

附件。对启动界面的壁纸和背景音乐进行修改的地方。

Data Manager

存档管理。玩家可以在这里进行存档和读取记录。

传送之门的菜里

传送之门(Chaos Gate)是本作最重要的传输工具，而这个工具一种有四种颜色，其中蓝色的传送之门是传送回城镇的工具，而且在工会升级后还可以通过蓝色的传送之门直接将道具传送到仓库里；绿色的传送门是一个简单的通道；而粉红色的传送门则是把玩家传送到其他不同场景的工具；最后是白色的传送门，一般来说都是不可使用的通道，但有些白色的传送门在加入蒸汽玉后会变成绿色。为了方便玩家，系统会在有剧情发生的迷宫前加上红色"√"提示，而在城市里，有剧情发生的地方系统会自动用蓝圈标明。方便玩家流畅地进行游戏。

クウン转送

各城镇 服务器间的传送，目前一共有4个服务器，分别是Δ悠久的古都、θ苍穹都市、Σ双天都市和网络贫民窟。

ブックマーク

Bookmark，根据已获得的地址进入相应的迷宫，是进入流程迷宫最快速的方法。

エリアワード入力

Area word，根据已获得的关键词生成迷宫。根据关键词不同，每个迷宫的任务也会有所区别。

ランダム

Random，随机排列关键词组生成迷宫，是考验人品的地方。

转送履历

选择曾经进入过的迷宫，游戏后期如果拼关键词组找到好迷宫，可以利用这里来快速到达。

キャンセル

Cancelation，取消。

八百由旬书 系统之书

本作是"《.hack//G.U.》系列"的最后一作，操作系统虽然延续了系列的风格，但厂商的制作人员还是为《漫步之速》的系统做了一些细微的调整，增加了一些新的功能。

任务委托屋

本作的任务都在Σ双天都市内接受。而与前两作所不同的是，本作的任务委托基本上都是流程任务，因此可以不必刻意完成。但值得注意的是，如果完成了任务委托"ゴブリンズ最后の挨岁"的话，继续挑战摩托比赛就能够获得不遇敌的特殊道具"小鬼の安全靴"



妖しの犬	劝回月之树工会的吉祥物	顽强の秘传书	97	流程任务
ゴブリンズが来る	与小鬼进行摩托比赛	怪力の秘传书	96	推荐将摩托改造全满再来挑战
称えよビックマン	打倒2层东边的BOSS	觉醒の秘传书	102	流程任务
チムチムの歌が聞こえる	打倒2层东北房间内的BOSS	博学の秘传书	105	流程任务
蒸气博士の研究	打倒湖中间出现的BOSS	顽强の秘传书	108	流程任务
くだらん话	进入地下3层南边的房间发生剧情	怪力の秘传书	110	流程任务
ゴブリンズ最后の挨岁	与小鬼进行比赛	觉醒の秘传书	—	完成任务"ゴブリンズが来る"才会出现
无法の要塞	一路打倒10名PK	博学の秘传书	116	流程任务
さらはメカ・グランティ	打倒BOSS解救出メカ・グランティ	グラーの拳	132	在迷宫里给メカ・グランティ30次蒸汽玉后出现

失落之武器

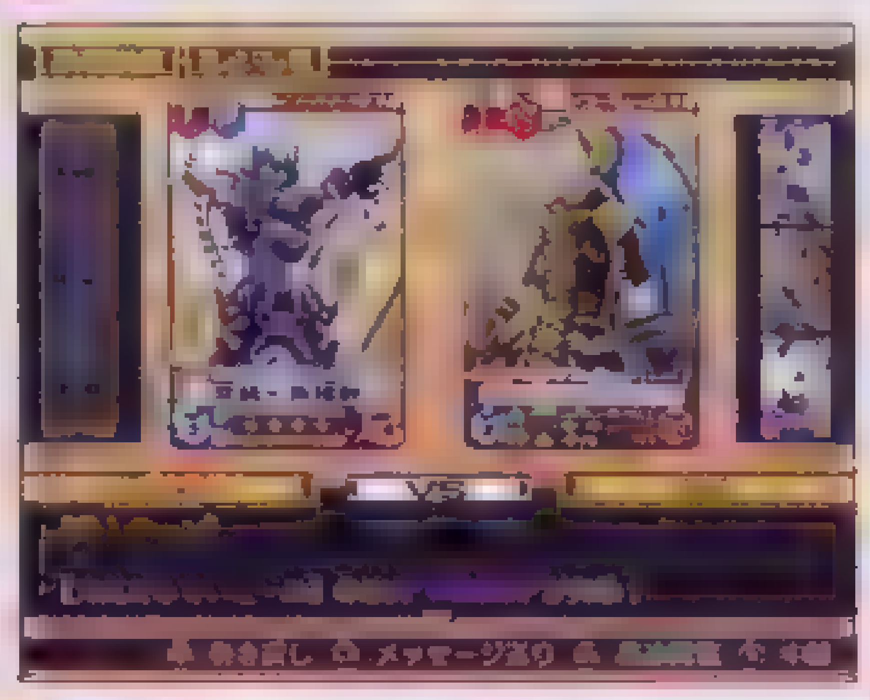
《漫步之速》有一个比较体贴的设计，如果玩家在《思念之声》中没有解开所有失落之武器的封印，读取记录继承时本作默认获得所有失落之武器。让继承前代记录的玩家不用再费心满地图去找寻特殊道具"アドラの键"。不过由于追加了失落之武器的升级系统，所以玩起来其实丝毫没有任何可以偷懒的地方。让失落之武器升级的方法很简单，在战斗中玩家只要发动新追加的觉醒技能"凭神觉醒"就可在消灭敌人的同时获得病毒核心"ウィルスコア"，收集10颗病毒核心可以将失落之武器从1级提升到2级，但从2级提升到3级需要25颗，3级到4级需要50颗。而4级以后，如果玩家想要再提升武器级别的话，就需要再次挑战神殿里的神兽。失落之武器最高的级别是5级，与1级相比武器的各项能力都会有大幅度提升。但武器一共有七件，想要全部升级的话可得花费一番功夫的哦。

Crimson VS

本作的"Crimson VS"卡片游戏比前作增加了一些新的卡片，除此之外对一些特殊组合的卡片还进行了追加效果组合。Crimson VS的玩法十分特殊，玩家基本不需要作任何操作，只要在"カード"中编辑好套卡内容，然后在"VS"选项的"バトル登陆"中设置好出战的套卡就可以安心的继续游戏，等待系统自动对战发表最后的成绩。游戏的具体规则如下：

■一组套卡由4张卡片组成，其中1张角色卡和3张效果卡。角色卡为主要攻击卡片，其中HP代表生命值；AP代表攻击力；カリスマ代表魅力，一组套卡中效果卡的コスト数值相加不得超过角色卡的魅力。而效果卡除了コスト数值外，每张效果卡还有附加能力。比赛开始后3张效果卡会先进行比试，コスト数值小的卡片会被打败而不能发动附加能力。当3张效果卡比试完毕后，角色卡会进行对决，并根据"飞>盾>铳>飞"的属性决定攻击顺序，谁的HP最先为0即宣告失败。





■本作中除了规定游戏卡片的能力外，特殊的卡片组合在一起还会有特殊效果：

三角关系コンボⅠ	ハセヲ+志乃+アトリ	提高我方2点HP
三角关系コンボⅡ	カイト+ブラックローズ+寺岛良子	降低敌方2点HP
三角关系コンボⅢ	アトリ+ハセヲ+パイ	提高我方2点AP
三角关系コンボⅣ	ハセヲ+朔望+エンデュランス	降低敌方2点AP
宫皇コンボ	摇光(142)+天狼(120)+太白(123)+角色卡ハセヲ	降低敌方1点HP
アリーナコンボ	ハセヲ+シラバス+アトリ	提高我方3点HP
アリーナコンボⅡ	ハセヲ+アトリ+摇光(029/142)	提高我方2点AP
八相コンボ	任意3枚八相角色	提高我方1点AP
黄昏の旅团コンボ	志乃+ハセヲ+オーヴァン+タビー(067/145)	提高我方1点HP

注 如无[illegible]提示则所有卡片均[illegible]效果卡，组合"黄昏の旅团コンボ"中任意4张卡片组合都能发动特殊效果。

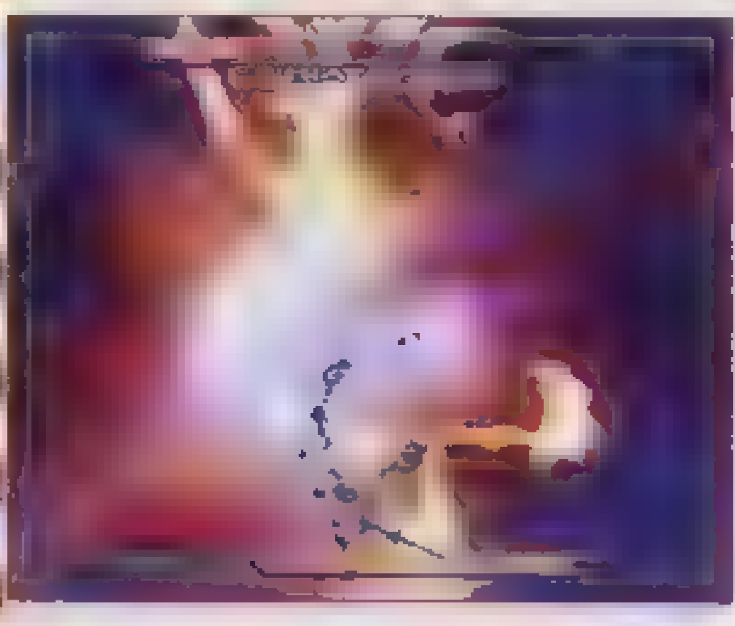
人物解析之欧范 根据CC社新闻称，欧范真名犬童雅人。不过第二则新闻又宣布这人目前失踪了，所以生存真实身分还是一个谜，只是我们不得不抱怨的是，听欧范讲话是件很痛苦的事，因为通常他讲完别人也不明白他到底要表达什么……比如最后一段[illegible]的话）

八百由旬书 战斗之书

本作的战斗依旧十分爽快，特别是当游戏后期驰尾追加了新武器双枪后，战斗的爽快感更提升了一个层次，而与此同时凭神战斗也进行了一些完善。

凭神战斗

本作前期的凭神战斗与往常一样，○是近身攻击、×是快速闪避、□是发射子弹。其中□键发射的子弹附带麻痹效果，可以合理利用这点让对方麻痹后（画面显示“SLASH”）再进行攻击。但在驰尾的职业进行进化后，他的凭神史凯斯还会追加一项新能力——



长按□键可以连续锁定多个目标，之后同时进行攻击。可惜虽然这个招数十分厉害，但也只有在最后一战中才能使用……

普通战斗

延续了“《.hack//G.U.》系列”的操作方式，本作的战斗充满了动作要素，其中○是攻击、×是防御，□是为施放觉醒攻击、R1是释放技能。游戏新增加的“凭神觉醒”在Tension槽满时发动，不仅可以伤害敌人，同时还可以获得重要道具病毒核心。可谓一举两得，而且本作追加了Tension槽的成长系统，Tension槽的越高攻击力越大，可发动的时间越长。另外，当敌人身上出现RENGEKI Finish标示时，使用R1释放技能会达成连击，攻击力将提高许多。不过这个战斗系统有惟一的遗憾——无法控制其他同伴角色，所以大家在自己战斗外，千万不要忘记了适时切换同伴们的战斗指令。而在迷宫冒险中，系统会根据玩家的迷宫完成度给予一个评价，S级可以会奖励好东西的哦！

斗技场



《漫步之速》弱化了斗技场的存在，虽然游戏中有多场关键战斗都是发生在斗技场中，但之前玩家不需要进行任何非流程战斗。在斗技场的战斗需要注意的是，战斗过程中不可以使用道具，不过觉醒攻击依然有效，只是敌我双方都会发动这点要特别提醒。另外，斗技场的战斗切记不要随便发动技能，这样很容易被对方反击，最好是在看见敌人身上泛出黄光释放技能后再使用技能，这样不仅可以破坏敌人的攻击，而且攻击力会大大提高。

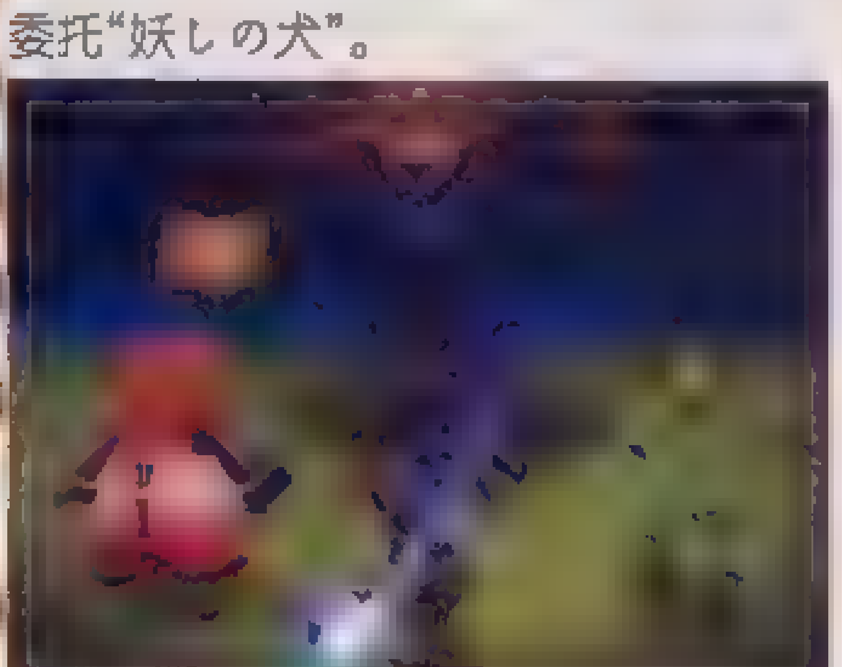
八百由旬书 流程之书

作为“《.hack//G.U.》系列”的最后一作，本作的故事内容虽然不长，但各种谜题都会在这里得到解答，再加上环环相扣的剧情，让所有喜欢这个作品的玩家大呼过瘾。

① Σあまねく 大海の 滑翔に

游戏一开始会有大段剧情，之后玩家需要来到新城市Σ双天都市的@HOME里，与吉祥物对话后得知月之树工会的吉祥物离家出走后，前往“Σあまねく 大海の 滑翔に”将它找回来。回到@HOME里发生完事件下线接收Email，再上线时了解到八咫失踪的消息，立刻前往城市Δ水之都马克·阿努，进入工会“レイヴン”的@HOME进一步了解当前情况，却发现《思念之声》被消灭的神替代八咫成为“G.U.计划”的新执行者。之后下线继续查看Email，然后与席拉巴斯和卡斯帕组队接受任务委托“妖しの犬”。





CHECK POINT

读取前作记录可继承金钱、[illegible]、[illegible]好感度，以及额外获得10000GP、道具破魔矢の召唤符×10、地狱虫の召唤符×10、车轮のタロット×10、剑士の魂×15、法术士の魂×15和1个特典影像作为奖励。寻找月之树吉祥物时要注意先要与地图右下角、左下角、左上角的3个吉祥物对话它才会出现。而在任务委托“妖しの犬”中只要顺着路走就行，正确的路上会有黑烟提示。[illegible]

② θ 隐されし 禁断の 黄泉国に

下线收取Email后上线与帕伊（パイ）和爱特莉（アドリ）组队通过“θ 隐されし 禁断の 黄泉国に”前往认知外迷宫深处触发剧情，之后回城收到碧圣宫宫皇天狼的来信到斗争都市ルミナ·クロス与他会合，一起观看完太白的战斗后下线可收到新的邮件。再次上线到双天都市的@HOME附近发生剧情，剧情结束后库恩（クーン）回来信通知驰尾



（ハセヲ）与爱特莉再次通过“θ隐されし 禁断の 黄泉国”到达认知外迷宫与帕依商议。之后下线CC社会来信通知驰尾可以参加最后一个斗技场龙贤宫的比赛了。前往斗争都市ルミナ·クロス登陆信息（需要登陆两次）后会接到席拉巴斯（シラバス）的消息让驰尾立刻前往双天都市的广场。事件过后，库恩会再次来信邀请驰尾和爱特莉到“Σ 静稳なる 里切りの 慕情”，在迷宫尽头的兽神殿处发生安迪兰斯（エンデュランス）和朔望背叛的情节。



CHECK POINT

在迷宫中如果遇到类似信号接触不良的情况时，只要按R1键就会出现扭曲的空间“歪み”，调查以后就会进入认知外迷宫，这也是进入认知外迷宫的惟一方法。不过如果是普通迷宫里出现同类情况的话，按R1键获得的是游戏道具，这些道具与普通宝箱里的道具相比都比较不错。

③ Σ 会合する 驯染みの マスコット

收到松的邮件后与他一起前往委托任务屋接受“称えよビックマン”的任务，在迷宫2层右上的房间里完成后CC社会来信通知斗技场有比赛，带上库恩和爱特莉前往斗争都市ルミナ·クロス进行5连战。胜利之后月之树工会的枫会发来邮件要求驰尾前往迷宫“Σ 贤知なる 骚乱の 水车”，上线和帕依组队后前往迷宫深处会遇到月之树工会的会长榉见面，之后下线会接到他的关于如何消灭神的邮件以及CC社新一轮战斗开始的信件。继续和库恩及爱特莉到斗争都市ルミナ·クロス参加战斗，这一次的对手是曾经PK过驰尾的玩家，打败他们后库恩会发来Email要求驰尾与他一起接受任务委托“チムチムの歌が闻こえる”。完成任务后CC社会高知第二轮比赛的对手已经决定了，他就是驰尾的师傅大火！



CHECK POINT

第一轮斗技场需要连战5轮，因为不可以使用道具所以请注意不要太冒进，在斗技场的战斗中要优先消灭队伍里的回复单位，防止自己的[illegible]回[illegible]
3DM-SM
[illegible]胜利

人物解析之库恩
如果大家看过前作游戏所附赠的DVD[illegible]，一定会记得那[illegible]欢主[illegible]的[illegible]生[illegible]住[illegible]吧[illegible]，如今这个男孩已经长大，而且依然在游戏中快乐的生活着，没错，他在游[illegible]的名字就是库恩。（[illegible]这一点却还是没变[illegible]）

④ Σ 潜行する 湖畔の 机械兽

虽然打败了大火，但他仍来信邀请驰尾一起完成任务“蒸气博士の研究”，之后CC社会发来邮件确认准决赛的对手——被神所改造过的玩家海特罗(ヘテロ)三人众。但即使是这样，驰尾凭借自己的信念仍然打败了他们。准决赛过后爱特莉会来信让驰尾和她一起完成任务“くだんの话”，这个任务只要在迷宫第3层下方找到珍惜动物“银毛のくだん”踢它3脚就可以搞定收工。完成任务后大家终于迎来了最后之战，与库恩及





爱特莉一起前往斗争都市ルミナ・クロス挑战龙贤宫的宫皇太白。虽然手握魔剑的太白十分厉害，但凭借大家的支持和驰尾的信念，最后一战仍然赢得有惊无险。此时愤怒的神已经遏制不住愤怒走上斗技场打算亲自教训驰尾一番，但丧心病狂的神又怎么会是驰尾的对手？当打败神后，帕依忽然获得了八咫的消息，于是众人一起前往△水之都马克·阿努，进入工会“レイヴン”的@HOME查看究竟发生了什么。

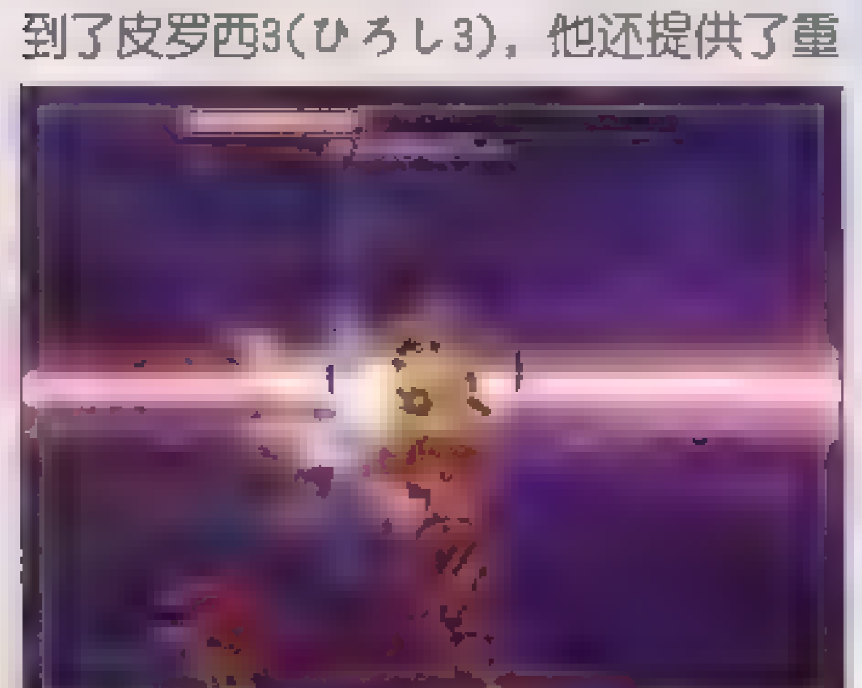
CHECK POINT

任务“蒸气博士の研究”需要先打倒3个祭坛上的怪物打开宝箱，之后湖中间才会出现真正的BOSS。而在对战海特罗三人众时不仅要对他们对战，之后还会有AIDA的凭神战斗。凭神战斗只要注意敌人的快速移动应该不难获胜。任务“くだんの话”途中的敌人擅长麻痹攻击，最好事先装备上相应防具。这里最难的战斗恐怕是与太白的战斗，因为当太白浑身泛红光时不仅全身无敌，而靠近他还会被降低移动速度，推荐大家使用反击来攻击太白。当把太白的HP削减到1/2时会发生事件，而到600左右时战斗会结束，同时展开神的AIDA战。此战难度很大，要麻痹神靠近他进行攻击，最好将他发动エレガントオーブ攻击时放出的飞行道具打回去，这样100%会让他麻痹，但如果掌握不好时机的话很容易让自己受伤。

⑤ Σ 具眼なる 贤才の 预言

收到太白的Email后到斗争都市ルミナ・クロス他的工会@HOME里与他交谈，然后驱车前往隐藏通道内与朔见面。事件之后下线帕依来信让驰尾尽快前往△水之都马克·阿努“レイヴン”的@HOME，原来她已经找到八咫的所在地——“Σ 具眼なる 贤才の 预言”。在迷宫的深处利用凭神压制住濒临崩溃的八咫然后下线。收完Email后上线前往Σ双天都市的西北方发生剧情，之后利用R1键进入认知外迷宫的深处找回朔望。事件之后下线卡斯帕(ガスパー)来信通知驰尾查看YOMOYAMA-BBS的“うわさ板”的留言。再次进入Σ双天都市与帕依来到之前发生剧情的地方，虽然与玩家交谈没发生什么，但出来却遇到了皮罗西3(ぴろし3)，他还提供了重





要地址“Σ 霞み行く 夕颜の 荣华”。这个迷宫第3层东北的房间可以利用R1键到达认知外迷宫。解决完这个事件后大火会邀请驰尾一起完成任务“无法の要塞”。

CHECK POINT

与八咫的凭神战虽然不难，但要注意他会瞬间移动，所以采用边跑边打的战术比较适用，加上他招招都有破绽，所以比神的凭神战要简单很多。而任务“无法の要塞”里要打败10个PK，其中与ネギ丸要战斗两次，第一次很简单就可取胜，但不可因此小看第二战，ネギ丸在第二战中能力会有所提升，加上新的同伴应付起来远没有第一战轻松，推荐使用觉醒攻击对他们造成较大伤害。

⑥ Σ 忘我なる 罪科の 意译



一开始帕依就来信召唤驰尾尽快前往△水之都马克·阿努“レイヴン”的@HOME，八咫回归后“G.U.计划”再次展开，同时欧范(オーヴァン)会利用知识之蛇通知大家前往迷宫“Σ 忘我なる



罪科の 意译”。因为对战人物是剽悍的欧范，而且路途遥远，推荐大家准备好各种道具再去挑战。在迷宫第三层北东的房间可以用R1键到达认知外迷宫，在迷宫尽头就可以看见BOSS欧范。打败他后驰尾会领悟最后一个职业“X Form”，并且游戏里的最后一个都市“网络贫民窟”开放。在网络贫民窟的尽头会遇到这座城市的主人桦，与他交谈完毕后下线查收八咫的Email，一个人前往“△隠されし 禁断の 绝对城壁”，会发现真正的最终BOSS终于觉醒了，之后欧范的妹妹艾娜(アイナ)会要求驰尾前往迷宫“Σ 沸返る 现世の 郁积”与她见面。



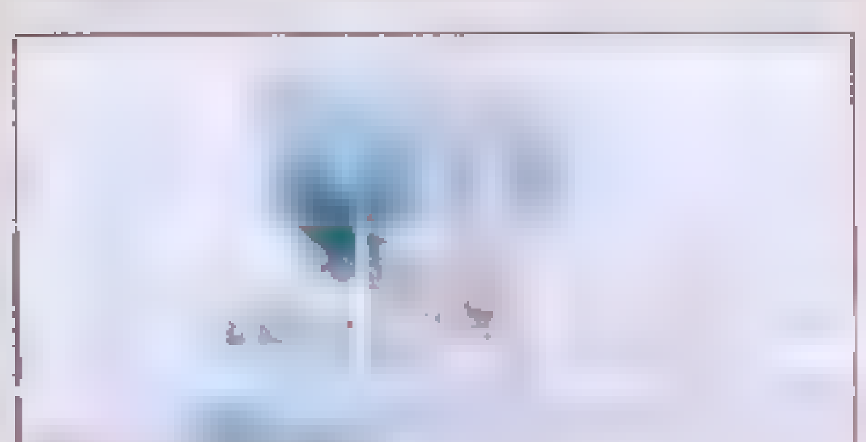
CHECK POINT

推荐大家最好能够在125级以上再去挑战欧范，他的攻击仍然和《思念之声》结尾的攻击一样，一旦他召唤出AIDA就要及时消灭，否则很容易陷入危机。大家最好使用3级的失落之武器进行攻击，否则就拿要药死磕吧。但与普通战斗不同，凭神战要稍微简单一些，当欧范中过一次麻痹后会发动“防御壁”，让所有攻击无效(所以大家也就不用浪费感情死命攻击了)，不过这可以利用他发动必杀时出现的破绽破解。如果对大家对反弹飞行道具攻击“电脑なる吸魂”掌握时机不太有把握的话可以趁欧范发动“根绝の流星魔”时使用□键边躲避边攻击，这样很容易造成他的麻痹。总之这次战斗很靠手感，所以大家多多努力吧，即使失败系统也会体贴地让玩家重新挑战。另外进行数据抽取时因为他有防御壁，因此要不被打断地抽取两次才能完成，这点要注意。

⑦ Σ 逃げ惑う 失意の 心绪



回到△水之都马克·阿努“レイヴン”的@HOME，望会告诉驰尾艾娜一个人前往迷宫“Σ 逃げ惑う 失意の 心绪”去了，立刻赶到迷宫帮助她消灭了敌人后回到“レイヴン”的@HOME，听八咫解释完最终BOSS库比亚(クビラ)的来历后与他一起前往“△隠されし 禁断の 圣域”(记得多买几个光属性防御饰品装备)，在这里奥拉(アウナ)会利



用艾娜的身体向驰尾讲解“黄昏之碑文”的含义，而同时三苍骑士也追击到了这里。战斗进行到一半时奥拉出声制止了三苍骑士的进攻。事件结束后再次回到“レイヴン”的@HOME，发现库比亚的侵蚀已经蔓延到了整个网络，众人于是只能到网络贫民窟避难。下线查收邮件之后，驰尾必须前往△隠されし 禁断の 飞瀑、△隠されし 禁断の 绝对城壁、θ隠されし 禁断の 龙骨山脉、θ隠されし 禁断の 古战场4个地方清除库比亚的释放出来的病毒。当把4个区域的敌人都清除干净后，回到网络贫民



人物解析之帕依 虽然帕依的身分大家已经知道了，她是就职于CC社的女职员佐伯令子，但她还有一个身分，那就是“G.U.计划”原执行者番匠屋淳的妹妹，这一点可以在《再生》的特典DVD最后一段里了解到。

窟的控制室里八咫会告诉驰尾最后决战之地——Σ 猛り立つ 相克の 宿世。在迷宫深处通过R1前往认知外迷宫，在一排4个粉红传送点处，通过第二个传送点即可被传送到认外迷宫的尽头，在这里再次使用R1键就会见到库比亚了。

与库比亚展开凭神战后驰尾会进入他的肚子里，在最终BOSS战前会有3场与自己黑影的战斗等着玩家，大家切记不要在前三场战斗中不要派遣自己最强的同伴。当打倒3次黑影后与库比亚的最终战斗就会开始……



CHECK POINT

在大圣堂里与三苍骑士的战斗十分辛苦，推荐大家到30级左右装备上攻击速度快的双剑再来挑战，另外可以准备些提升各种能力的药和无[illegible]，巴鲁特克和欧鲁卡会不断复活，所以别浪费精力在他们身上，关注那个站在中间喜欢乱放魔法的三爪痕比较实在，如果级别不够，那就拿各种道具做好持久战的准备吧！战斗后会获得双剑"虚空ノ双牙"。而与库比亚的凭神战要注意史凯斯[illegible]的新攻击，一开始玩家面对的是不怎么厉害的"CUBIA ALPHA"，但消灭完4个CUBIA ALPHA后就会对战强劲变态的CUBIA BETA多多长按□键一口气消灭多个目标，与他对战时要注意消灭クビラゴモラ，别让他们充满整个屏幕，这样一来战斗会十分吃力，最好多用长按□键的攻击，遇到BOSS使用必杀技"カオスゲヘナ"时要抓准时机连续按○键砍杀。反正打BETA是个磨时间的活[illegible]来吧。（与此相反，数据抽取异常简单，大家只要站在正中不动乘乘蓄力发动攻击[illegible]）。

[illegible]黑影的[illegible]

否则黑影的驰尾也会强制替换武器并且[illegible]长时间无[illegible]，至于最后的大BOSS库比亚，都要这个份上了，什么能用的什么[illegible]

库比亚有三部分，要先消灭两个触手他的正体核心才会出现，每过一段时间他都会撞击平台，攻击力不弱，所以在他离开平台时要注意防御和回复。

※在最终BOSS战中千万不要使用道具"剑士の切札"，否则战斗会进入[illegible]状态！

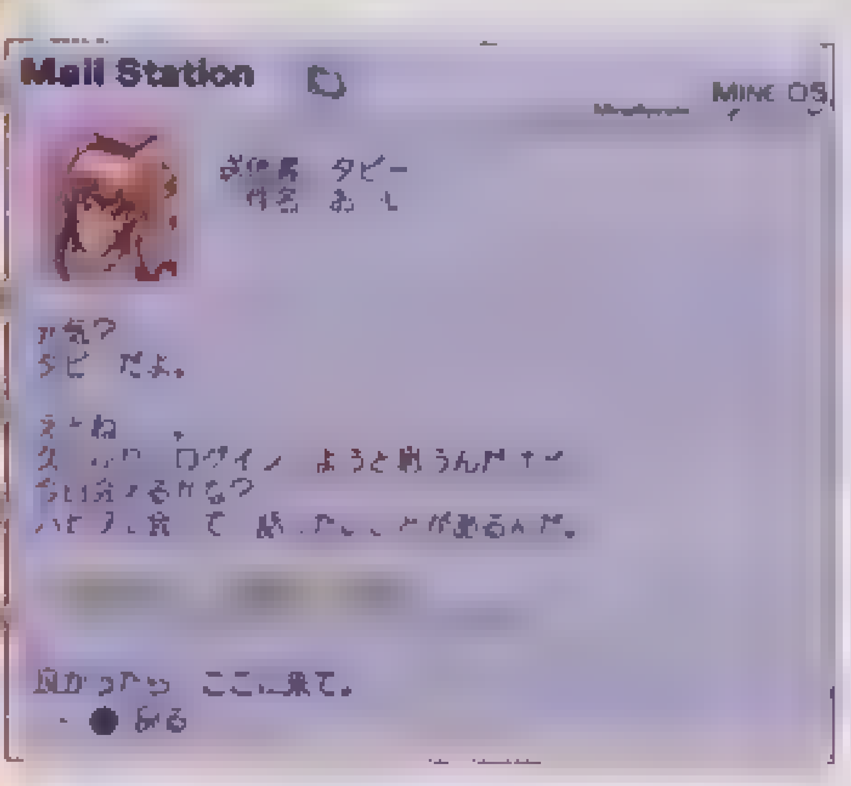
打倒库比亚之后，查收志乃的邮件来到△ 隐されし 禁断の 圣域，[illegible]

八百由旬书 研究之书

虽然本作大体的隐藏要素与系列前两作差不多，但新追加的同伴和结婚事件以及100层的迷宫都是值得玩家们花费大量时间去研究的东西，本次的研究将为大家仔细剖析整个《漫步之道》。

全同伴收集

除了剧情流程可以收到的同伴外，当游戏通关后曾经在游戏里出现过的波鲁特(ボルドー)、志乃都会发来邮件告诉驰尾自己的Email地址，另外奥拉还会发来邮件将自己的三个手下三苍骑士的联系方法告诉驰尾(与他们组队不会有任何对话，取而代之的是各种不同风格的嚎叫，而最令人惊异的是，这三个家伙居然还有好感度的设定)。当然，同伴的数量到这里还没完，同伴中最重要的塔碧(タビー)和なつみ还需要大家完成特殊条件才可以收到他们的来信，这里就为大家列出以下两人的加入方法：

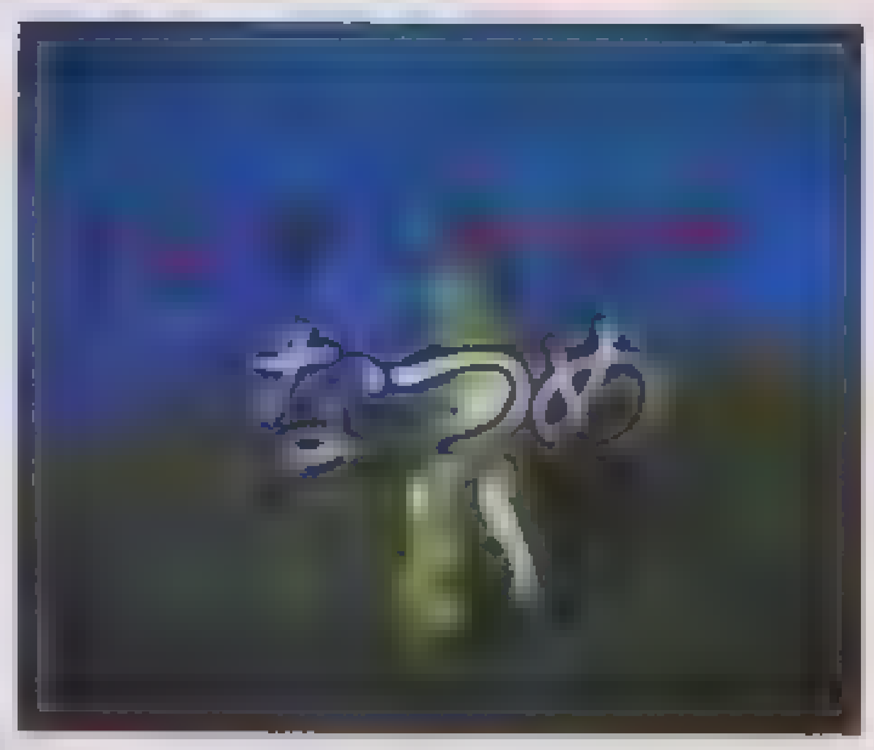


塔碧

游戏中期可以在YOMOYAMA-BBS的"The World板"里看到"不思议な场所"的帖子，回帖后会获得迷宫地址"Σ人知れぬ 斋场の 怪仪式"，完成这个事件后等通关"The World板"上还会有一篇"アビス发见！…と思う"的帖子，继续回帖可获得迷宫地址"Σ刃络む 战栗の 御神托"。将这个迷宫深处的BOSS消灭后CC社会寄来邮件正式宣告"痛みの森"开放(地点是"Σ隐されし 禁断の 罪界")，同时塔碧会发来邮件告诉驰尾她在那里等他。一路走到第50层迷宫可以看到塔碧。(这个迷宫里的怪物都很强，至于如何通过将在下文里解答)。

なつみ

首先要完成"妖しの犬"的任务，然后在△水之都马克·阿努的@HOME附近的隐藏通道内触发"赏金首を追え！"任务，去关键词是"狂战士"结尾的迷宫里将7名PK全部消灭后，



YOMOYAMA-BBS的"The World板"里会更新"やられた……"的帖子，获得最后一名赏金首的情报，之后继续刷迷宫直到出现最后一名赏金首。然后等游戏通关查看"やられた……"帖子里的新信息，到Σ双天都市的岔路尽头触发事件，获得なつみ的联系方法。

结婚事件

绝对恶搞的一个设定，当玩家把所有同伴都集齐之后，系统会发来一封信告诉驰尾游戏新开了一个结婚系统，同时奥拉也会来信，并提供驰尾一张代表着求婚的"誓い"贺卡。当把这张贺卡送给好感度全满的同伴时，就可以和她/他结婚了……是的，你没看错，这张贺卡的适用对象除了女性角色外，还有男性角色！你甚至还可以把它送给智能A三苍骑士……当送完贺卡隔一会儿后驰尾就会收到对方的回信，这时只要进入游戏就会发生结婚事件了。除了心仪的女性角色外，如果大家足够变态打算把所有角色的好感度升满，那么个人强烈推荐的安迪兰斯和三苍骑士的结婚结局，保证看了之后让人想死的心都有了。(笑)另外提醒大家的一点，因为"誓い"贺卡只有一张，所以千万不要乱送(免得发生惨绝人寰的BL结局)，送了以后除非大家抱着进入婚姻坟墓的觉悟，否则也千万不要存档(免得在一棵树上吊死)，等看完游戏里22个同伴的结婚结局后这个游戏才算圆满。

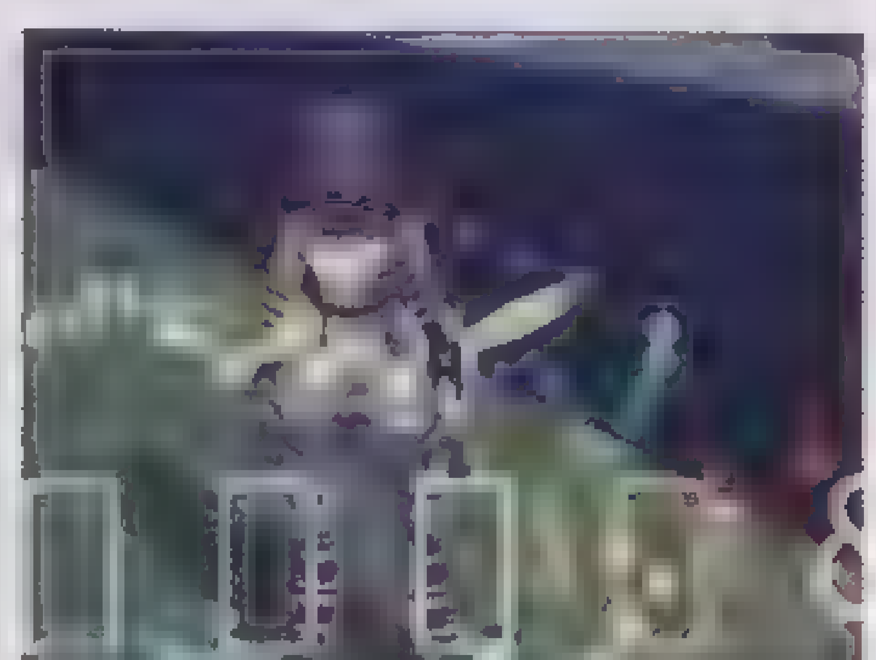


▲这就是好感度全满的状态，粉红色的大心+5颗小心，不过要提升达到这个程度可以需要花费极大精力的哦！

如果大家觉得好感度比较难升的话，雨滴为大家提供一个相对快捷的方法，在第3个关键词为"烧肉定食"的迷宫中有ゴッドチムチム，如果大家能找到它并踢飞它的话，在队同伴的好感度会狂升哦！用这个方法再配合上Email的疯狂轰炸，相信全员"粉5"不会是梦想！

幸运动物收集计划

当完成任务"くだんの话"后玩家即可在△水之都的炼金地区接受"幸运动物收集计划"，只要大家在迷宫冒险的时候找到幸运动物，并成功踢飞它们后，系统就会记录在案，并给予玩家相应的奖励。以下的表格是当玩家的平均级别以0结尾时(也就是平均级别在70、90或150这些整数级时)，这些幸运动物出没的地方。



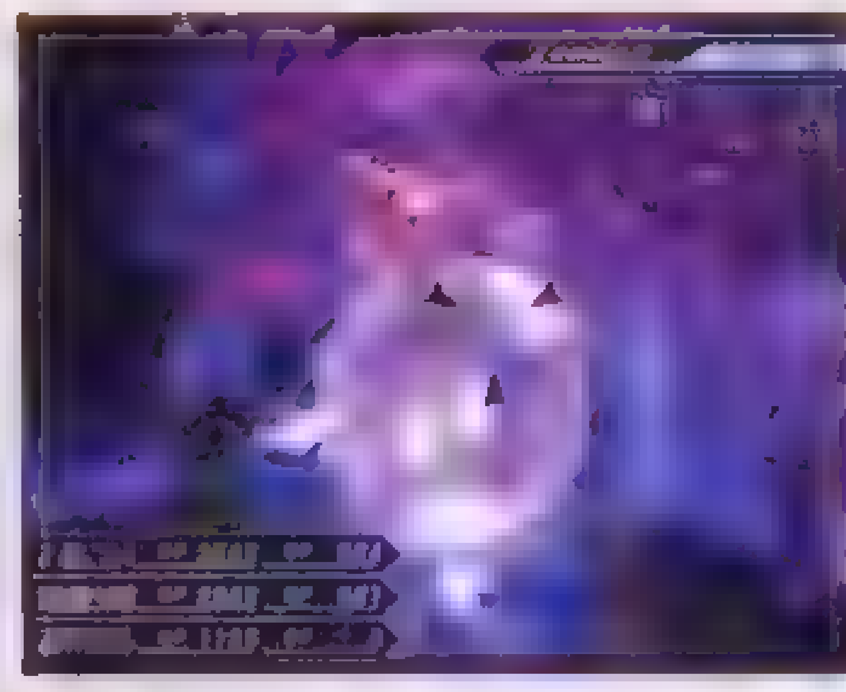
きんう	Field	迷宫级别末尾为9(如Lv109)
ぎょくと	Field	迷宫级别末尾为1
みずち	Field	迷宫级别末尾为5
はっしば	Field	迷宫级别末尾为8
つつが	Field	迷宫级别末尾为2
いっぽんきば	Field	迷宫级别末尾为6
おおかみ	Field	迷宫级别末尾为4
きんさんこ	Field	迷宫级别末尾为0
とうてつ	Dungeon	迷宫级别末尾为9
くだん	Dungeon	迷宫级别末尾为1
てんぐ	Dungeon	迷宫级别末尾为5
みがしら	Dungeon	迷宫级别末尾为8
きりん	Dungeon	迷宫级别末尾为2
とうこう	Dungeon	迷宫级别末尾为6
おうりゅう	Dungeon	迷宫级别末尾为4
ぬえ	Dungeon	迷宫级别末尾为0
おさきぎつね	Field	迷宫级别末尾为7
びょうき	Field	迷宫级别末尾为7
[illegible]	Dungeon	迷宫级别末尾为3
白毛のはっしば	Dungeon	迷宫级别末尾为3

人物解析之八咫

许多人对八咫的身分十分怀疑，但实际上这可是个从《[illegible]》起就关注着《The World》的老玩家了，当时他的身分是還有"黄昏之碑文"残本的玩家贤者。(目前这种说法还没经过官方证实，但从同一声优和对奥拉的痴迷这点来看，再人满[illegible]的。)

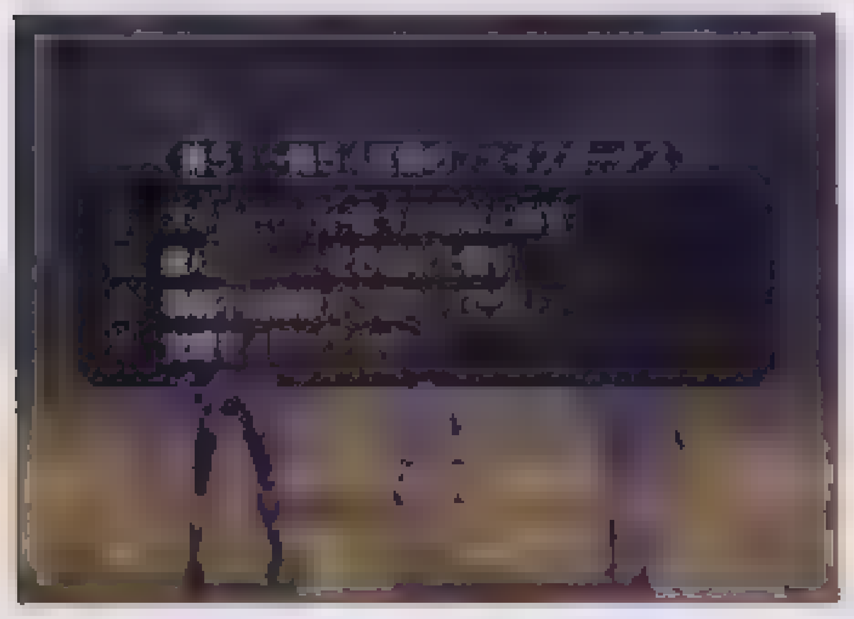
罪界 ラーン・パティ





在《The World R：2》的世界中，存在着一个最复杂的迷宫，传说它一共有100层，而且里面的怪物级别超级高，一直是所有玩家的噩梦。除了龙贤宫的宫皇太白曾经只身达到迷宫的最底层外，没有人见过它最后一层的模样，这座迷宫的名字是——罪界ラーン・パティ的"痛之森林"！

游戏通关后驰尾可以与同伴们一起挑战这个极限迷宫，不过要进入"痛之森林"必须先完成"不思议な场所"的事件(具体步骤请参考角色篇塔着加入方法)。这座迷宫一共有100层，怪物等级一般都在135级以上，迷宫中不仅每隔5层都会有一个BOSS把关，而且路途中



还设置了各种变态的机关困住大家，因此难度之大超乎大家的想像。要想真正通过迷宫的话可是一件考验耐心的事情哦！现在就让我们来看看"痛之森林"的各种设置吧！

■迷宫共有100层，前50层有传送点设置。当通过5的倍数层后玩家可以进行记录，离开迷宫后可以直接进入所记录的层数继续冒险，但从51层开始系统取消了这个功能，玩家需要一口气挑战完剩下的迷宫层数才行，如果中途退出迷宫，则下次从51层开始重新冒险。虽然迷宫有100层那么吓人，但每一层迷宫其实只要穿过3个场景就可通过。

■除了常见的机关外，"痛之森林"里还增加了陷阱——镰刀。一般镰刀只会安置在通道中，玩家操作驰尾利用镰刀摇摆的间隙可以轻松穿过，但同伴们往往会因为时差关系中招，所以在听到有同伴惨叫后记得给他恢复HP。另外迷宫的部分房间在进入后会关闭大门，这时需要把15个蒸汽玉放到指定阀门里机关才会开启。为此游戏里除了普通的蒸汽门外，迷宫里还有会有花一样的东西，只要踢一下这些花，奇姆奇姆就会跑出来。

■迷宫中每5层会设置一场小BOSS战和一个记录点，只有打败了BOSS才能记录。但在30和70层中会遭遇到中BOSS战，如果大家玩过前两作的话，其实30层的BOSS就是《再生》中隐藏任务"苏りし尸者の王を倒せ"的BOSS冥王の影，打倒它可以获得无限使用道具无垢のメダリオン，70层里等着大家的则是《思念之声》的隐藏BOSS"死せるザワン"打倒它可以获得无限使用道具"清浄のイコン"。而在第100层中，大家将看到本作的最终BOSS"真ケルヌンノス"，打倒他的话可以获得50000GP和主角的双枪武器DG-Z。虽然三者的HP都是9999，但是越到后面BOSS的能力越高！

■每5层迷宫系统都会列出一些极限条件让玩家挑战，如果通过迷宫区域却达成这些条件的话，系统会送给玩家十分强劲的道具。其中50层以下开始的奖励里，打倒规定数量的敌人所奖励的道具十分重要，它们都是反存在素材，如果安置在装备上的话可以起到意想不到的作用哦！所以推荐大家最好能够完成这一奖励条件(虽然那些杂兵战比起打BOSS来还要麻烦许多)。另外，81～84层完成"连击技的次数在25次以上"要求的话，奖励道具是十分有用的"逃烟连球"(躲在战斗安全区域放魔法是不错的安全完成高连击数的方法……)如果没有完成的话也不用着急，这些道具都是可以反复拿取的。打不过多挑战几次就成！

01～04	combo的次数在25以上	治愈の水×20
06～09	连击技的次数在10次以上	治愈の雨×20
11～14	破坏区域内物品10个以上	治愈の雨×20
16～19	combo的次数在40以上	愈创の水×15
21～24	连击技的次数在12次以上	愈创の水×15
26～29	打开有陷阱的宝箱5个以上	愈创の水×15
31～34	combo的次数在65以上	愈创の雨×20
36～39	连击技的次数在15次以上	妖精王のオーブ
41～44	破坏区域内物品15个以上	愈创の雨×20
46～49	combo的次数在80以上	快愈の水×15
51～54	连击技的次数在18次以上	快愈の水×15
	在该区域内消灭6组敌人	DG-Y×1
	角色死亡次数在3次以内通过该区域	圣虫・不死蝶×1
	觉醒攻击4次以上	乱菊の叶×1
56～59	打开有陷阱的宝箱6个以上	快愈の雨×15
	在该区域内消灭7组敌人	反存在の痛手×1
	角色死亡次数在3次以内通过该区域	神虫・不死蝶×1
	觉醒攻击4次以上	战いの化妆具×1
61～64	combo的次数在100以上	导きの双翼×1
	在该区域内消灭7组敌人	反存在の窃取×1
	角色死亡次数在3次以内通过该区域	圣虫・不死蝶×1
	觉醒攻击5次以上	大福袋×1
66～69	连击技的次数在20次以上	黄泉返りの神药×10
	在该区域内消灭7组敌人	反存在の搅乱×1
	角色死亡次数在3次以内通过该区域	神虫・思想蝶×1
	觉醒攻击5次以上	神秘の种子×1
71～74	打开有陷阱的宝箱7个以上	快愈の雨×15
	在该区域内消灭8组敌人	反存在の污染×1
	角色死亡次数在2次以内通过该区域	不死蝶の心脏×1
	觉醒攻击6次以上	忍び猫のひげ×1
76～79	combo的次数在110以上	快愈の雨×10
	在该区域内消灭8组敌人	反存在の相拥×1
	角色死亡次数在2次以内通过该区域	思想蝶の心脏×1
	觉醒攻击6次以上	フンボルト油×1
81～84	连击技的次数在25次以上	逃烟连球×1
	在该区域内消灭8组敌人	反存在の魅缚×1
	角色死亡次数在1次以内通过该区域	免罪符×1
	觉醒攻击7次以上	サファイア龙の眼×1

86～89	打开有陷阱的宝箱8个以上	快愈の雨×10
	在该区域内消灭9组敌人	反存在の侵食×1
	角色死亡次数在1次以内通过该区域	送饩急
	觉醒攻击7次以上	时の梵钟×1
91～94	combo的次数在125以上	妙酒チチャ×10
	在该区域内消灭9组敌人	反存在の略取×1
	角色死亡次数在0次以内通过该区域	铁龟の甲罗×1
	觉醒攻击8次以上	活力の管玉×1
96～99	combo的次数在140以上	尊酒シーマ×5
	在该区域内消灭9组敌人	反存在の抱拥×1
	角色死亡次数在0次以内通过该区域	铁龟の甲骨纹×1
	觉醒攻击8次以上	气迫の管玉×1

反存在道具



所谓反存在道具，就是本来不应该存在在游戏中的东西(就如库比亚是八相碑文使的反存在一样，他们只会存在于特定的场合和时机)。本作中的反存在道具可以通过完成"痛之森林"50层以下迷宫的限制条件而获得，虽然获得的条件比较困难，但这些反存在道具的性能却是一般道具和素材所无法比拟的。现在就让我们来看一看这些反存在道具都有什么独特的地方吧：

反存在の痛打	在该区域内消灭7组敌人	必杀一击率提高25%
反存在の窃取	在该区域内消灭7组敌人	攻击时回复HP并对敌人造成25%HP的损伤
反存在の搅乱	在该区域内消灭7组敌人	通常攻击时使敌人陷入混乱状态
反存在の污染	在该区域内消灭8组敌人	通常攻击对象的HP强制减半
反存在の相拥	在该区域内消灭8组敌人	攻击时回复HP并对敌人造成25%SP的损伤
反存在の魅缚	在该区域内消灭8组敌人	通常攻击时使敌人陷入魅了状态
反存在の侵食	在该区域内消灭9组敌人	通常攻击10%的几率让敌人的HP变为现在的10%
反存在の略取	在该区域内消灭9组敌人	通常攻击回复HP并对敌人造成50%HP的损伤
反存在の抱拥	在该区域内消灭9组敌人	通常攻击回复HP并对敌人造成50%SP的损伤

人物解析之梯 (此种说法未经官方证实)月之树的工会会长榉的另一个身分是前作中十分活跃的黑客女王赫鲁巴，因为榉和赫鲁巴都是网络贫民窟的创造者，而且带着榉进入迷宫的时候，他的对白与赫鲁巴是一样的。

来自斗技场的特殊挑战队伍

游戏通关后系统会寄来Email通知玩家，之后到斗争都市参加斗技场的比赛就会遇到一队名字叫“感谢再诞”的队伍(如果继承了前作记录的话，就会了解到他们的来历其实源自某次游戏制作方举行的FANS答谢会)，他们的级别都是150级，队长是HP为3258的击剑士，而且队伍中还有一名能够回复治疗的咒疗士，因此打起来十分麻烦。但要战胜他们也并非不可能，首先我方迎战的队员最好能力都在145级以上，如果大家事先有拿到反存在道具，或者将5星武器精练到5的话战斗相对会简单些，如果这些都没有达到的话，最好能带上2名将失落武器升到3级以上的角色，准备上最好的防具冲吧！队伍配置除了驰尾外，一定要带一名咒疗士，另外一名就看大家的喜好了。记住战斗开始后，如果不是对自己的能力太过自信的话，还是先将队伍里的咒疗士シバキ消灭掉为好，免得她乱放回复系魔法。因为斗技场不能使用道具，所以剩下的时间大家就死拼吧！打败三人之后可以获得三件武器——符式·护来怨改(双剑)，必杀剑·怒腕坊改(大剑)，醉杖·夏林改(杖)。武器的要求登记都是146级。

极品道具交换

如果大家还在惆怅为什么《再生》中用来刷增加武器熟练度道具的“へな子”和“ヤノ伍长”两个人身上不再带有极品道具“修行教本·初级编”与“特训教本·初级编”，而自己又懒得提升每名角色的武器熟练度的话，《漫步之速》为大家提供了一个相对简单的方法。大家只要把7件失落的武器全部提升到LV5后，“月之树”工会的会长榉便会发来一封Email。告诉驰尾在网络贫民窟里，只要与“ブリッジ”前的“ウィズ·ランディ”对话的话，就可以用病毒核心与他交换道具。这些道具包括提升武器熟练度的“修行教本·初级编”与“特训教本·初级编”外，还有提升各项能力的“锻炼ノ书·力”、“觉醒の秘传书”以及“晓のチムチム像”等极品道具。

炼成5星装备

游戏最初规定稀有度为5星的装备是无法炼成的，但因为这个游戏里炼成后的武器比起炼成前的武器能力会提升很多，因此在本作中系统特别在@HOME的炼成工坊里设置了一个“チート炼成”。剧情发展到进入网络贫民窟后驰尾就可以在工坊对5星道具进行特别炼成。不过这种炼成需要的道具十分特殊，是一种叫“チートコード”的特殊物品。它的获取方法也比较特别，在游戏的迷宫中，经常会出现一些被干扰的现象，按R1键调查后就会出现歪曲的时空“歪み”，只要调查这些时空就会有机会获得特殊道具“チートコード”。这里强烈推荐迷宫“Σ腕竞う　青银の　不死鸟”，这片地图里有7个チートコード，只要反复挑战很快就可以精炼满所有的5星装备。另外需要注意的一点是，根据稀有的程度不同，装备精练所需要的チートコード数量也会有所区别。

摩托车的爆走

《漫步之速》里依然为大家准备了紧张刺激的摩托车比赛，只要玩家完成了任务“ゴブリンズが来る！”后，CC社就会寄来Email开放这个比赛，这时只要进入第一个关键词为“时刻む”的迷宫就可以展开比赛(第二和第三个关键词是决定比赛等级的)。本作中一共有10个等级的比赛等着玩家去参加，奖品也十分丰富，特别是一些摩托车的特殊部件只有这样才能得到。

冒烟的驰尾

“冒烟的驰尾”可以算是一个系列传统任务，而且如果大家每作都打败过他且都继承记录的话，那么游戏便会给玩家一套极品装备做为奖励。黑驰尾出现时系统会有特殊的音效提示，指示箭头也会有所区别，不过因为他出现的迷宫不太确定，所以有些玩家会找不到这个传说中的自己，但按照以下方法他必定出现：

★选择迷宫时第3个关键词选择“月影”，一开始冒烟的驰尾就会出现在迷宫中。

★或者选一个平原迷宫，消灭完地图上的敌人后在原地等待5分钟左右，他也会出现。

不过找到黑驰尾可不代表着一切就结束了，因为这个家伙的攻击力和防御力都很高，而且每秒都会回复HP和SP，所以打算用持久战磨死他的玩家可谓遇到了真正的强敌。这里为大家介绍两种打法：

普通打法 在与黑驰尾交战前准备好满格的觉醒槽，然后将觉醒方式调成“武兽觉醒”，另外再使用道具“剑士の奥义”和“骑士の切札”提升自己的攻击力。武器的话推荐使用双剑，装备推荐以提高觉醒槽的防具和饰品为首选，然后再带上两个攻击高的角色(最好带上物理攻击系角色，魔法攻击对黑驰尾的效果不大)。开战之后马上使用“武兽觉醒”疯狂攻击黑驰尾，一次觉醒槽耗完后转以防御为主(因为不用觉醒打他的话基本都是0)，等再一次蓄满再上(也可以使用逃烟球跑掉重新准备好再来)。如果大家装备了反存在道具的话相对会容易许多哦！

邪道打法 去结尾数字为8的“月影”迷宫，在这里可以遇到将敌人HP强制减半的幸运动物“はっしば”。大家先不要急着找黑驰尾，踢飞这个幸运动物后去打怪物蓄觉醒槽，等一切都满了之后就可以去找他了。这里要注意的是与黑驰尾前3次遭遇对方都不会掉HP，所以还是用逃烟球跑了吧，一直到第4次遇到他时开战前他的HP就会因幸运动物的效果变为原来的50%，再配合上一个武兽觉醒基本上就可以搞定收工了！(另外摩托车撞击的附加能力对黑驰尾也有效果，可以考虑装备上让敌人麻痹或魅了的部件撞他一下)

打败黑驰尾后就可以获得主角的武器双枪“DG-0”，另外如果大家之前有打败过他并获得过“自らの王”、“忘らるる影”和“月下の诚”这三样道具的话，在第三次打败黑驰尾的时候就可以获得超强的防具重铠“我が分身”和饰品“影法师”，两样装备都有反存在的功效，不过限定级别是150级。

八百由旬书 剧情之书

作为一个拥有着庞大世界观的游戏，《.hack//G.U.》的剧情只能用复杂来形容。究竟这个故事究竟是怎么回事呢？这里就为大家把所有“《.hack》系列”的故事做一个总结，希望大家看了以后能对这个故事有一个完整的了解。

前情介绍

这一切，得从一个叫哈洛鲁特·休依克的人说起。这个生长在德国的青年是一个天才工程师。有一天，他爱上了失去父母的豪门千金艾玛·威兰。但很不幸的，这位美丽的小姐根本没把这个贫穷的年轻人放在眼里。但休依克并没有因此气馁，他用自己真情和毅力一直在等待着美丽的艾玛，直到有一天她被他的爱情所感动。而当艾玛终于被休依克的柔情所打动，决定与这个德国青年一起过完余生的时候，一场车祸却让这原本幸福的一切变得支离破碎。

痛苦的休依克无法接受艾玛的离开，于是，这个天才工程师开始了一项疯狂的计划。他根据艾玛生前所写的诗篇《黄昏之碑文》创造了一个虚拟的网络游戏世界——Fragment。然后，他走进当时最大的网络运营商CC社，将自己的心血推荐给CC社的社长。哈洛鲁特不愧是为誉为“天才”的工程师，他所设计的《Fragment》受到了社长的青睐，并且很快对其中一些不足的地方进行修改，将这个《Fragment》再造成网络游戏《The World》向全世界的玩家发售。《The World》选择在了标志着网络复兴的“圣母之吻”当天发售，这一天，是2007年12月14日！所有人都充满了对未来的期望，只有哈洛鲁特冷眼看着世界。

在CC社的出色运营下，《The World》成为了世界上最受欢迎的网络游戏，每个BBS都在讨论着这个充满了奇幻色彩的世界，直到有一天，在官方的BBS上出现了一些奇怪的流言

“听说这个游戏里有人无法下线？”

“听说有人在这个游戏被无法打倒的怪物袭击了？”

“听说这个游戏里存在着一个奇怪的区域，那里头除了一些家具外一切都是白色的？”

“我似乎在游戏里见到幽灵了？她是奇怪的小女孩……”

听说……流言就像长了翅膀一样在玩家中散播开来，大家全都人心惶惶，不知道下一个倒霉的是否会轮到自己……而这一切，只有休依克知道为什么……

艾玛·威兰！

没错，这一切都是为了她，可以说整个《Fragment》都是为了艾玛·威兰所制作的。哈洛鲁特·休依克有一个愿望，他希望和艾玛一起生活，然后生一个女孩，两个人看着女孩长大，再嫁人。虽然这一切都随着艾玛的死亡而香消玉焚，但休依克没有放弃自己的希望，他利用自己的知识制造了能“生”出他与艾玛女儿的程序《Fragment》。这个疯狂的天才工程师打算利用《Fragment》里人们的交流、斗争、猜忌和合作的资料作为资料，用电脑创造出一个具备人类特性的工人AI——奥拉！也就是他与艾玛的女儿。

但休依克万万没有料到的是，作为装载这些资料的主程序“摩尔加纳”在一次次的资料汇总中也具备了自己的意思，这个超级程序意识到，只要奥拉降生于世，那





人物解析之零 本作的隐藏人物之一，真实身分是前作中的传序者，又名大黑なつみ。没想到经过一年的努力，当年的菜鸟已经成为了传说中第一名PK赏金首了。我们不排除这次加入她是因为对前作版本真成的循环利用。(因为版本同时也是奥拉的产物)

么她也就没有存在的必要了……于是，为了让自己有存在的必要，“摩尔加纳”想尽一切办法阻止奥拉的诞生。

一开始摩尔加纳试图通过利用人类脆弱的感情影响奥拉，她物色了一个在网络世界中游走的自闭少女“司”，锁住了她的所有信息，让这个充满绝望的女孩乖乖地呆在自己身边，用她身上的悲伤、仇恨、冷漠、孤独影响奥拉，希望能阻止她的诞生。但人类的感情岂是电脑所能控制的？司虽然冷漠孤独，但她同时也渴望着别人的理解和友情，这时一个个一直在关注着她的同伴出现在了司的身边，无论他们最初的目的是什么，但司的遭遇让所有的同伴都团结在一起，帮助她破坏了摩尔加纳的阴谋。司最后终于解开自己的心结向同伴敞开了心扉，而奥拉也在这种积极情绪的引导下降生于世……

可惜，事情到这里才只是一个开始，虽然休依克的女儿诞生在《The World》中，但尚未成熟的智能AI是无法应对控制着一切资料的主程序摩尔加纳。绝望而愤怒的摩尔加纳派遣出八个因子追击刚刚诞生的奥拉，这种疯狂的行为让整个网络世界都受到影响。八个代表着不同程序意义的因子造成了游戏的混乱，它们的攻击让无数玩家们陷入了昏迷……没有人知道该如何让他们苏醒，直到奥拉找到了凯特……这一切才发生了根本性的转变。

“寻找黄昏之龙的勇者失落在黑暗的阴影之中，
黑暗的摇篮为此而波动，
黑暗女王赫鲁巴因此而起兵，
在光明之王阿贝隆与之遥相呼应，
他们在彩虹之桥的尽头，
与“灾祸之波”进行了激烈的抗争。

阿露芭的湖水为之沸腾，
光之树为之倾倒，
当所有的力量都回归于艾激·科伦的神殿中时
无影之世界重回虚无之境
而寻找黄昏之龙的勇者
再也没有回来。”

这是网络上流传着艾玛·威兰所写的诗篇《黄昏之碑文》的一部分。黑暗女王赫鲁巴与光明之王阿贝隆一起为“灾祸之波”而奋力斗争，但在网络游戏里，这一切却只是一个表象而已……造成整个网络瘫痪的，不是别人，正是奥拉自己！

而这，又是为什么呢？

就让我们从奥拉与凯特相遇的那一刻开始吧！

没有任何能力的奥拉，为了躲避摩尔加纳的追击，只得求助于人类玩家——传说中完成了“仅此唯一”事件的“苍天之巴鲁姆克”与“苍海之欧鲁卡”！可惜这一切只能说阴错阳差，那一天欧鲁卡带着自己的同学凯特进入《The World》里冒险，两人本来平淡的旅途因为奥拉的闯入变得惊心动魄，因为在奥拉的身后，是一直追击着她的摩尔加纳八相之一的史凯斯。欧鲁卡为了保护凯特和奥拉挡在了史凯斯的面前，却被这个追击者所消灭。而逃离危险的奥拉，只能将能逆转一切的道具“黄昏之腕轮”转交给了凯特……

这是一个超越系统存在的道具，它能够消灭所有的程序，包括摩尔加纳。但与之相对应的，则是使用这个腕轮之后产生的名和反存在数据，我们将它称之为“灾祸之波·库比亚”。使用腕轮的次数越多，库比亚的能力越强。于是，当凯特利用腕轮消灭了八个摩尔加纳因子后，库比亚也成长成为一个庞大的病毒数据，威胁着整个网络世界的安全。虽然奥拉和凯特最初的目的是消灭八个摩尔加纳因子，让为此陷入昏迷的所有玩家苏醒，但最后却演变成了人类与病毒数据库比亚之间的战争……

这场战斗最终还是以人类的获胜而结束，但损失却是惨重的——“黄昏之腕轮”毁坏，而奥拉则牺牲了自己与库比亚同归于尽，将整个网络世界进行了净化，成为了真正的“网络之神”。

时光匆匆，转眼间这已经是7年前的故事了，当时拯救了网络世界的凯特已经成为了传说中的人物，他与“苍天之巴鲁姆克”与“苍海之欧鲁卡”一起，作为三苍骑士中的“苍炎之凯特”而受到人们的尊敬。但这个世界仅仅只有英雄是不够的，在这个没有信仰的年代里，我们需要的不是英雄，而是——神！



但神在哪里呢？

2015年，当CC社意识到网络世界没有“神”存在的时候，他们便打算再造出一个神来。于是，作为CC社高层之一的番匠屋淳走到了台前，他展开了一项很惊人的计划——复活曾经的智能AI“奥拉”。让这个拥有人类智慧的数据去管理越来越复杂和混乱的网络数据。番匠屋淳请到了19岁的天才工程师天城丈太郎，与他一起指定了复活奥拉的“G.U.计划”。

但作为整个计划关键存在的奥拉和黄昏之腕轮早已灰飞湮灭，穷途末路的两人只得利用曾经追击过奥拉的摩尔加纳八相因子来寻找奥拉的残留数据。天城与番匠屋将八相因子具象化成游戏职业“碑文使”加以测试，但他们没有想到的是，这些数据对玩家有很强的选择性，整个计划只能暂时搁浅直到找到更适合的办法。

番匠屋淳在那次实验后决定中止这个危险的计划，他偷偷盗走了八个因子中的一个，但拒绝接受失败事实的天城却没有理会番匠屋的苦心按照原计划启动了“G.U.计划”，结果可想而知。莽撞的行为造成了整个《The World》的数据崩溃，7个参与计划的碑文使全部丧失了意识。恼羞成怒的天城放火烧毁了CC社的大楼，这次灾难销毁了《The World》绝大部分数据。于是，CC社只能依靠残留的数据制作出新的网络游戏《The World R：2》维持公司的运营。

但这个游戏毕竟不是休依克所制作的那个完美的《The World》，程序的缺陷让新的游戏充满了PK和杀戮……

在这些用杀戮打发日子的玩家中，有一个异类存在——欧范！这个左手装载着巨型束缚甲的男人，其存在对于《The World R：2》来说本身就充满了谜团。

这个男人开设了工会却又置之不理，关注着一个叫驰尾的玩家却又不接近他，终日寻找着只存在于传说中的道具，甚至连队友被一个叫“三爪痕”的怪PK丧失意识后也置之不理玩失踪，他，究竟要在游戏中做什么？

.hack//G.U. Vol.1——再生



驰尾一直觉得很奇怪，为什么在那么多玩《The World R：2》的玩家中，只有他被人关注？无论是欧范，还是菲罗，甚至连斗技场的宫皇们都对他厚遇有佳？他从来不觉得自己是什么特殊的存在，普通的装备，普通的成长经历，普通的邂逅……就连他自己，也只是个普通到不能再普通的人，究竟为什么大家都抱着一种意味不明的深意在看着他的成长呢？

驰尾不明白，也不想明白。游戏不过就是用来消遣的东西而已，何必那么认真呢？

但是，自从遇见了志乃，一切似乎都不同了……

志乃帮助他成长，志乃给予他鼓励，志乃用她的温柔将遍地杀戮的《The World R：2》变得丰富起来……

可是，为什么？那么温柔的人要被人恶意残杀呢？又为什么要在她的身边刻上恐怖的“三爪痕”？温柔的志乃究竟作了什么？非得陷入沉睡之中？

从志乃沉睡的那一刻开始，驰尾的世界忽然崩塌了。什么同伴什么生命什么友情全部消失殆尽，仇恨！杀戮！既然志乃遭受了如此痛苦，那么，就让整个《The World R：2》来偿还吧！就让我“死之恐怖”代替志乃来讨回她所遭受的所有痛苦吧！

于是，驰尾开始了不停地杀戮，不停地找寻着那个神秘的“三爪痕”。然后有一天，他在辉煌的圣堂中找到了“三爪痕”，他向这个丑陋的灵魂举起了宝剑，把无尽的愤怒全部宣泄在砍杀它的过程中，而“三爪痕”只是默然地看着驰尾，仅仅只用一支手便化解了所有攻击，然后再用另一支手，给予驰尾最后的一击！133级的终极PKK就这样不堪一击地倒在了“三爪痕”面前，当驰尾再次醒来的时候，身上的一切都消失殆尽，就连那傲人的133级等级也归为1级。但这一切所带来的失望，都比不着再次看见欧范露面的震惊。

欧范一定知道发生了什么！抱着这样的信念驰尾不顾身体的不适疯狂追了出去！

“嘿！你那么焦急作什么啊？”

“我们是初学者工会的成员，有什么可以帮到你的吗？”

两个忽然出现的玩家不知好歹地拦住了“死之恐怖”的追击之路。

“哟，这不是传说中的终极PKK‘死之恐怖’吗？怎么这么狼狈？爱特莉，以后看见这家伙可得躲远点！”

“……这……”

抬起头，驰尾的视野中又出现了两个身影。出言挑衅的那个人驰尾知道，是这里最大工会“月之树”的二番队队长神，至于另一个……志乃？不，那只是与志乃有着一样装扮的玩家——“我的名字是爱特莉，请多关照。”

4个人的打扰，让欧范再次消失在了驰尾面前。

“想知道这是为什么吗？想拯救志乃吗？那就到黄文工会来吧，来了之后，你会明白一切。”一封奇怪的来信让迷茫的驰尾找到了出路，那是一个叫八咫的人发

人物解析之志乃 虽然之前有介绍过她本名七尾志乃，是20岁的在校大学生，但如果大家关心网络新闻Online Job的话，在第九集里会出现志乃的真人版。

来的邮件，而这个人的身分，却非一个普通玩家那么简单——

“在《The World R：2》的世界中，存在着8个特殊的玩家，我们把他们称之为“碑文使”。他们具备其他玩家和其他职业所无法触及的能力，这就是“凭神”。凭神能够消灭这个游戏里变异的数据AIDA的存在，因此也是整个游戏的维护者。如你所见，志乃就是被强力的AIDA所攻击引起昏迷的，所以只要你发动凭神消灭干净这个游戏里的AIDA的话，她就会苏醒过来。不过目前你还是一个不完全的碑文使，你需要领悟到凭神才能真正成为拯救志乃的人。”

“那你是什么人？！”

“我？我是CC社的人，‘G.U.计划’的执行者，或者可以这么说，我是监督着整个《The World》的人。”

当时八咫是这么告诉驰尾的，但他的话又有多少是可信的？没人知道，驰尾只能够顺着八咫给他安排好的路走去，直到再次变得强大。可是究竟要怎么才能领悟“凭神”呢？

安迪兰斯的出现为驰尾指出了一条明路——打败他！只要打败这个斗技场红魔宫的宫皇，打败这个也会凭神攻击的家伙，那么他就应该了解到“凭神”的真正意义了吧？于是驰尾带着自己的工会同伴踏上了斗技场的征途。

随着距离宫皇位置越来越接近，驰尾感觉到自己体内一个被称为“摩尔加纳因子”的东西在蠢蠢欲动，它从一个小水滴慢慢地扩张，在身体里泛出一阵涟漪，然后再扩大到整个精神深处，它们都在呼唤着一个名字——史凯斯！没错！这就是属于驰尾凭神的名字，也是他作为碑文使的称号——“死之恐怖 史凯斯”！借着碑文使的能力，骄傲的安迪兰斯被驰尾拉下了宫皇的位置。

史凯斯的觉醒也影响到了AIDA的行动，它们为它的力量所折服，却又不甘心就此消失，即使AIDA不是人类，但每种生物都害怕死神的降临，所以它们挣扎，他们反抗，他们掠夺了其他碑文使的能力让自己更加强大，以对抗死亡带来的恐怖……AIDA们设法夺走了同为碑文使的爱特莉的能力。他们要向整个网络世界发动——革命！



.hack//G.U. Vol.2 思念之声

“爱特莉！”

是该起来的时候了，你重要的东西被人“偷”走了，你不能再睡下去了……

重要的东西？本来还在沉睡着的爱特莉忽然警觉了起来，晃了晃还有些迷糊的脑袋，努力地回想着刚才发生的事情……她按照欧范的消息来到一个刻有“三爪痕”印记的地方，然后被那个痕迹吸入了一个全部都是空白的空间，再然后，AIDA忽然出现贯穿了她的身体……

“重要的东西……？”张开嘴，爱特莉却发现自己根本发不出任何声音，然后更严重的事情还在后面，不仅爱特莉自己出现了异常，整个网络也因为这次意外陷入了全员无法离开游戏的紧急事态之中。

“看来是AIDA的反击，它们偷走了爱特莉身上的‘摩尔加纳因子’，并利用碑文的力量控制这个世界。而目前所有《The World》的玩家都无法离开游戏就是AIDA利用‘摩尔加纳因子’所制造的麻烦。根据目前的形式来看，CC社还没有很好的解决办法。不过大家可以利用‘三爪痕’的刻印前往次元外空间进行调查。说不定会有意想不到的收获……”面对这种混乱的局面，身为“G.U.计划执行者”的八咫似乎毫不惊慌，依然用一种冷淡的口气向驰尾和爱特莉陈述着事实，冷静中还透露着一种胸有成竹的诡异。

抱着将信将疑的态度，驰尾通过三爪痕的刻印来到了次元外空间，让他惊讶的是，这里除了获得碑文力量的AIDA外，还有三个熟悉的身影——传说中的“苍海之欧鲁卡”和“苍天之巴鲁姆克”，以及躺在棺材中的最后一位三苍骑士，同时也是“三爪痕”的苍炎之凯特！

他们这次出现却不是为了追击驰尾，三人将驰尾弹出了次元外空间并彻底封闭了这里。

虽然很奇怪三苍骑士的行为，但托他们的福，整个网络总算又恢复了正常，他们古怪的行为虽然让驰尾感到奇怪，但现在却不是关心这些的时候，那个他一直在追寻的人竟然发来邮件说有重要的事情商谈。

“欧范，你的目的是什么？为什么要组建‘黄昏之旅团’？又为什么要失踪？你到底要干什么？”在约定之地，驰尾终于可以问出自己多时的疑问。

“别那么着急，我只是想告诉你，八咫这个人并不完全可信，他所做的一切都只是为了收集AIDA的数据而已。如果我告诉你他早就知道离开游戏的方法，你会怎么想？另外，驰尾，你知道什么才是真正的真实吗？让志乃陷入昏迷的理由，‘三爪痕’的真正身分，碑文的秘密，这些所有的真实，你想知道吗？”





“……”

“所有的一切，都是与AIDA有关，是AIDA引起的这一切事故，要帮助志乃苏醒，要治愈爱特莉，要让一切恢复正常，只能打败所有的AIDA。而这一切的关键就在于‘碑文’！碑文呼唤着AIDA，而AIDA也与碑文遥相呼应，如果你想知道什么是AIDA，怎么消灭AIDA，那么，你就必须将所有继承摩尔加纳因子的八个碑文使找出来！第一相‘死之恐怖 史凯斯’、第二相‘惑乱的蜃气楼 伊尼斯’、第三相‘增殖 梅洛司’、第四相‘运命的预言者 费德赫尔’、第五相‘策谋家 格雷’、第六相‘诱惑的恋人 玛哈’、第七相‘复仇者 塔鲁洛斯’以及第八相‘再诞 格尔佩尼克’，当你们找到他们的时候，真实，就会出现在你眼前！当然，你也可以不用相信我说的话。”对着驰尾露出意味深长的笑容，这个谜一样的男人又再次留下一脸惊愕的驰尾离开了大圣堂。

八名碑文使？当下驰尾只知道五名碑文使的存在，除了最早觉醒的帕依和库恩外，还有自己、爱特莉和安迪兰斯，还有三名在哪里呢？

“还记得那个一直跟在安迪兰斯背后的咒纹使吗？他就是第六名碑文使！我们现在只剩下两名碑文使的踪影，不过很遗憾的是，目前我也不知道他们究竟在哪里。另外，还有一个坏消息告诉大家，‘月之树’工会的神绑架了爱特莉，他自己也被AIDA所感染了。”一直旁观着整个事态发展的“《The World》监督者”八咫总是在关键的时候提供一些重要情报，却绝不插手干预游戏中的一切。这让驰尾十分愤怒，可又拿他无可奈何。

神的叛乱打乱了大家的步调，驰尾不得不暂时先放弃寻找碑文使转而处理这个狂妄自大的家伙。经过各种较量，无路可退的神在龙骨山脉向众人发起了最后的反击——“记住，我是不会被系统所毁灭的。我是谁？我是神！我要超越这个系统！”在将这个被A DA所完全侵食的家伙击落山崖的时候，神丧心病狂地对着驰尾大吼，但这根本就是无济于事。看着逐渐消失在虚无世界的神，驰尾只能无奈地耸了耸肩。

“恭喜你，驰尾！作为胜利的祝福，送给你一样礼物吧！”还没等驰尾巴转过头，一支拿着双剑武器的断臂出现在了驰尾的眼前。再转过头，发现那个谜一样的男人赫然挺立在他的面前。

“欧范？”

“看来你的确长大了，连神那样的家伙都能打败。”

“你是什么意思？”

“没别的意思，只是想告诉你他的AIDA是我给的……不过这不是关键，时间已经不多了，驰尾，睁大眼睛给我看好吧！什么才是真正的‘三爪痕’！”说完，欧范脱下了一直束缚着他左手的巨大器械，夕阳下，除了完整的欧范外，他的左肩之上，一个AIDA正在妖冶地在众人面前挥舞。

“AIDA……？”

“驰尾，这不仅仅是AIDA，我们或许应该叫它——三爪痕！”

“！难道……”

“你猜的没错，和志乃PK的人是我，而我做的这一起，都只是为了让你变得更加强大！来吧！打倒我吧！”说着，那个AIDA嚣张地冲向驰尾，“不过你现在所看到的，只是真实的三爪痕，可是这并不是全部的真实，虽然你已经够强大了，但，驰尾，这样你还没有办法拯救那些陷入昏迷的玩家，你还没有真正知道什么是AIDA，也不清楚它出现的原因……”

即使对手是已经成长起来的驰尾，但欧范对付他仍然游刃有余，凭借着左臂上的A DA——化解了他的攻势。

“现在的你还无法消灭我，所以，变得更加强大吧！”透过不停攻击着驰尾的AIDA，欧范默默地看着驰尾，露出冷酷的笑容：“强大到足够杀死我的程度！”说完，那个长在欧范左臂上的怪物乘着攻击的间隙，犀利地刺穿了他的身体……



名词解释之宫皇 也许大家在文章中看到宫皇这个称谓觉得比较古怪，事实宫皇是给予在游戏内斗技场中保持第一名的玩家的称号，初级斗技场的宫皇原是摇光，中级斗技场的宫皇是天狼，而高级斗技场的宫皇则是太白。

.hack//G.U. Vol.3——漫步之速

“如果我好了，就要和哥哥一起生活哦！”在圣堂里，一个女孩微笑着对着身后的男人说道。

“嗯，所以艾娜要把病先治好才行”。

“我不仅要和哥哥在这里一起生活，在现实里也要在一起哦！所以女神啊，请治好艾娜的病吧！”

《The World》里每个欧范接触过的人，都会对他的身世感兴趣，为什么他左手装备着巨大的束缚具？为什么他如此执着于寻找“黄昏之键”？为什么他说的话都那么高深？但，他们都不知道，其实，欧范是一个很简单的人……

“为了实现自己的愿望，就处心积虑地利用我吗？什么黄昏之键什么志乃什么AIDA什么碑文使，这些统统都是你为了利用我而制造出来的阴谋吗？”虽然事情已经过去了许久，但驰尾仍然对欧范的欺骗感到怒不可遏，欧范在那次事件又失去了踪影，取而代之的，是那个本该被系统消除的背叛者神出现在游戏中，并且不知使了什么手段替代了八咫成为了“G.U.计划”的新执行人。

神擅自篡改了游戏的规则，让《The World》再次成为一个充满无规则杀戮的战场，“我说过我会超越系统的！”站在斗技场的平台上，神狂妄地俯视着前来挑战的驰尾，“你们碑文使能拥有的能力，我神一样也可以拥有！”对力量与权利的渴求让神变得越来越疯狂，甚至为了真正打败驰尾，神让AIDA彻底侵蚀了自己的灵魂。但那又如何？强大的能力不是通过一两件道具都可以获得的，那需要让自己的心灵真正变得坚强。所以神又一次败在了驰尾面前，这一次，驰尾连拯救他的怜悯之心都没有了。

看着跪在地上即使失败也仍渴求着AIDA之能力的神，所有人都充满了失望，包括给予他能与碑文使匹敌能力的人——欧范！

“我完全按照你说的去做，完全按照你的脚本去演，请再一次给我AIDA的种子吧！这样的屈辱，我不会再让你看到第二次了！”但面对神的请求，欧范的眼里却充满了嘲讽。“你现在这个样子真是难看啊，还是乖乖地迎接死神的到来吧，我已经听见他们的脚步声了，‘追迹者’就快来了。”说完，丝毫不理会神的哀求，消失在网络世界里。

欧范口中的“追迹者”很快便找到了失去AIDA能力的神，苍海之欧鲁卡、苍天之巴鲁姆克、苍炎之凯特，继承了传说中菲亚娜末裔灵魂的三苍骑士悄然落到了神的周围，然后一刹那，这个危害网络世界的可怜男子从此消失在了游戏之中。“G.U.计划”的控制权再一次回到了八咫手中……

每一次做出违背自己意愿的事情后，欧范都会来到妹妹艾娜安睡的房间里休息。只有看见妹妹的脸庞，欧范才有继续下去的动力，但这一次丢弃了神之后，本来艾娜沉睡的地方却一片空白……

“艾娜——”

他的左腕有着异形的关键，
他的右腕有着黄昏的钥匙，
终结之波，再诞之波，
将伴随着光明充满这个世界。
他，将成为召唤出诸神之黄昏的人
创造者和破坏者，在他面前将一无是处，
然后，巨大的影子将伴随着脚步声悄然降临，
啊，那是弱小者们的幸福……

在最后的碑文使八咫觉醒之后，这个拥有着被称为“运命之预言者”碑文能力的人做出了以上的预言，而整个游戏中，能符合这个预言的人，只有那个既是碑文使，同时又被AIDA所侵蚀的男人——欧范！

“看来你们已经知道了一切，那么，是该了断的时候了吧……驰尾，你所追求的真实，就快实现了……来找我吧，我就在距离《The World》最近的地方——‘创造主的房间’里等着你们。”

“这果然是适合决战的地方，欧范，我们很快就会见面的。”扶正了自己的眼镜，八咫意味深长的看着驰尾：“也许这一切终于可以结束了，也许，什么也改变不了……”

“这究竟是什么意思？”

“你何不自己问欧范呢？”

“八咫说得已经很明白了”，费尽千辛万苦，当驰尾再次站在欧范面前的时候，这个男人却显得无比残酷：“根本没有什么拯救昏迷玩家的办法，就好比把混合在一起的牛奶和红茶分开一样，这几乎是不可能的事情。所以说什么拯救昏迷的人，根本只是笑话而已。”

“那当初你说的一切都是骗我的吗？”忽然得知的事实让驰尾几乎丧失了动力。从一开始，这里的所有人都在欺骗他，利用他，而自己居然就像一个忠犬一样被他们耍得团团转。比起对欧范的愤怒，无法救助其他人的失落感更让驰尾感到沮丧。

“我没有骗你，我只是在和宿命赌博，砝码是我和你，还有那些昏迷的玩家。赌是不是只要消灭了创造出AIDA的元凶，就能让那些失去意识的人恢复意识，你知道吗？那个元凶就是寄宿在我左手上的AIDA，所以我需要你变强，需要那个吸收了八个摩尔加纳因子的‘死之恐怖’将我彻底打败，现在，是时候了！”

“可是你为什么不和别人一起想办法？为什么不相信我呢？”看着做好死亡准备的欧范，驰尾充满了不解，为什么这个男人从不愿意去信任别人，非得用极端的手段去解决问题。但事已至此便没有回头的余地。握了握手中的双剑，驰尾毅然站到了欧范面前：“但如果这是你的愿望，那我就满足你吧！”

“用你的死神吞噬我吧，驰尾！只有这样那些昏迷的人才有可能苏醒，我的妹妹啊……他是‘三爪痕’的第一个牺牲者……我创建‘黄昏之旅团’的目的就是为了找到让她苏醒的方法……但没想到，却牵连的更多的无辜者。”握住驰尾刺向自己的双剑，欧范第一次觉得解脱竟是如此轻松的事情，“我一直都相信你！所以，我才选择你，保护你，培养你。而你，也给了我最好的回报。谢谢你，驰尾……让我找到了属于我的黄昏之键……”

将驰尾的双剑紧紧地插入自己的身体里，欧范带着微笑：“你听，觉醒的乐曲已经响起……再诞，发动了……”

随着欧范慢慢闭上眼睛，隐藏在他体内那强大的“再诞”之力终于爆发了出来，它像冲击波一样瞬间将所有的AIDA消灭，但同时，也将整个战场烧成了灰烬。在爆炸的中心，驰尾没有一丝痛楚，他看见了，看见了艾娜终于睁开了那双紧闭很久的双眼，也看见了欧范释然的笑容……所以，他也可以安静地闭上双眼沉睡了……

不！还不能睡！八咫的预言还没有结束，随着再诞的发动，还有更重要的事情等着驰尾去完成！

“AIDA虽然消灭了，但再诞的爆发唤醒了一个更加强大的敌人，库比亚！如果我没记错的话，它是叫这个名字，沉睡了7年，它终于还是醒来了……”八咫不带任何感情的说道：“摩尔加纳和碑文使是超越系统的存在，所谓有光的地方必然有影，有碑文使的地方自然也就有与碑文能力相反的存在，库比亚就是碑文使的‘反存在’，是我们的影子。它的出现将引导《The World》走向真正的终结。”

“那如果把这个反存在打倒呢？”

“我不知道，或许我们该放弃碑文使的能力才能让‘库比亚’消失……”面对驰尾的疑问，八咫第一次显得不那么确定。

“不试试怎么知道？”就算不那么确定，但经历了欧范牺牲后，驰尾也开始逐渐领悟到“试一试”和“赌博”的意义，再没有退路的时候，与其费劲心机地寻找其他出路，不如背水一战！

于是，八名有着碑文使力量的玩家站到了库比亚的面前。这一次，他们不打算以消灭光明为代价去阻止黑暗的降临，这一次，他们要用自己的双手亲自消灭黑暗！库比亚的强大是超乎想像的，虽然大家用毅力将它压制住，但缺少第八相再诞的能力是无法彻底消灭着最后的怪物，眼看一切的努力就快化为泡影的时候，一个身影忽然出现在了驰尾的背后——

“果然没有我还是不行啊！”

“欧范？”

“变得更强了啊，比起那个时候……”

“是啊，背负了那么多东西，不得不变强。”

“我一直在想，你到底可以成长到什么程度，驰尾，你总是那么不可思议……”说着，欧范紧紧握住驰尾刺入库比亚核心的手，“该是让一起终结的时候了！”

集合了八相的能力，强大的库比亚终于再也招架不住，它的核心在驰尾与欧范的合力攻击下渐渐龟裂和剥落，终于，这个强大的反存在在人类的意志下彻底的粉碎尽矣。而随着库比亚的湮灭，欧范的身影也越来越模糊。

“欧范，为什么你总是这样，为什么每次还不等我说完的时候你就选择消失呢？”

“我似乎作了一个很长的梦，但似乎这又是我亲身经历的事情，究竟什么是现实，什么是梦境，我已经分不清楚了……但我知道，那是一个没有颜色的世界，我只看到你，孤独的一个人……”

“你在说什么？”

“你不觉得回忆是一件美好的事吗？驰尾，回首过去的话，那里只有著令人怀念的喜悦。在那个不存在着後悔和恐惧的回忆中，将所有经历的一切交给幻灯片一一放映……回想过去的日子，我和你大部分都是相互给予，又相互争夺。你得到我的教诲，我看到你的成长，我们互相逃避、互相分享却又互相弥补对方的不足，也许你觉得这一次会是结束，但其实回首来看，这不过只是人生的一个中点站而已！结束，是黎明的征兆，它意味着新的故事和新的开始，所以，该是你自己一个人学会成长的时候了，用自己的思想走自己的道路，总有一天，我会再次出现在你的人生道路上……”

第三次网络危机再次被化解，欧范也彻底失去了踪影，但驰尾已经不再追寻着那个身影了，因为他相信，直到他成长起来，总有一天会遇见这个影响了他一生的男人！



剧情解析之真实结局 打倒库比亚之后的结局并不是真正的结局，玩家必须打通“痛之森林”才会看到这个游戏真正的结局，至于结局的内容是什么，还是不剧透了。（剧情简介最后的结局便节选了部分真结局。）

SUMMON NIGHT 4
サモンナイト

召唤之夜 4　Banpresto　S・RPG
PS2　サモンナイト4

本期的最终研究将为大家公开所有召唤兽的详细资料，与其相关物品的获得方法也一并奉上，表中所提及的剧情战斗不包括“附加章节”，而与自由战斗相关的物品则需要消灭该地点的特殊敌人才会得到(由于特殊敌人为随机出现，大家可能需要多尝试几次)。上期由于篇幅关系而拉下的最后两位同伴的转职分支，也在文章的最后为大家详细列出，相信结合这几期的研究一定能让喜爱本作的朋友得到最大的满足，让我们以成为“最强召唤士”为目标而不断地战斗吧。

文 晴天
美编 NINA



全召唤辞典

以下会按照属性类别公开所有召唤兽的详细资料，契约仪式中的物品只要根据召唤兽具有的属性使用“契约の仪式”即可获得，因此在表格中就不再赘述。每个召唤兽最后一项魔法都必须在夏奥美的店铺选择“お气に入り”后才能使用，所有召唤魔法都只列出初始时所需要消耗的MP及效果(ユニット化指令会根据角色的等级消耗不同的MP，除特殊注明的附加状态和几率外，其他都为相应属性的魔法威力或连携魔法发动的条件)，并且喂养品只列出使其达到最高成长率的料理(サモ缶ゴールド适用于所有召唤兽)。

机　以魔法伤害为主，“材质破坏”可随机破坏所攻击单位的装备。

No.1		喂养品	
テレビー		ビッグバンサンド	
契约仪式		获得方法	
电电童子1800		第6话第1场剧情战斗	
ネコバッジ		旅店大作战通过LV9	
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ユニット化	C	–	召唤其上场战斗
トリップビジョン	B	12	睡眠(60%)、魅惑(25%)、狂化(80%)

No.2		喂养品	
ライザー		ビッグバンサンド	
契约仪式		获得方法	
黑水晶の大剑		第9话剧情战斗	
磁气ネックレス		旅店大作战通过LV12	
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ユニット化	C	–	召唤其上场战斗
コマンドブレス	B	20	16
メテオボスブレス	B	27	18

No.3		喂养品	
ゴレム		フルメタルフライ	
契约仪式		获得方法	
ブリキのゼンマイ		秘密花园通过第7关	
守护龙の角		第6话剧情入手	
真瑜の腕轮		第8～12话、17～18话商店花3000元购买	
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ユニット化	C	–	召唤其上场战斗
メタルピッチャー	C	12	10
マタルキャノン	B	22	16

No.4		喂养品	
ビットガンマー		フルメタルフライ	
契约仪式		获得方法	
ヒロイン养成讲座		旅店大作战通过LV5	
きわいな贝壳		第6话第2场剧情战斗	
花柄マント		第7～9话共同墓地自由战斗	
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
キルビット	C	12	10
スタンビット	B	20	12+麻痹(30%)
ラウンドビット	B	35	20(莉谢尔与鲁西安或主人公连携)
ガンマバリア	B	18	使一次召唤魔法无效

No.5		喂养品	
ドリトル		フルメタルフライ	
契约仪式		获得方法	
チタンねじ		第2话剧情战斗	
幸运の指轮		秘密花园通过第3关	
ブクブク茶釜		第4～6话星见の丘自由战斗	
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ドリルブロー	C	15	12
ドリルラッシュ	B	20	18
ドリルハリケーン	A	42	32
ドリルブレイカー	A	31	22+材质破坏

No.6		喂养品	
ベズソウ		フルメタルフライ	
契约仪式		获得方法	
护りの指轮		8～10话シトリス高原自由战斗	
真っ青になる首轮		9～11话ルトマ湖自由战斗	
新绿皇子1000		第5话第2场剧情战斗	
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ギヤ・ブルース	B	20	18
ギヤ・メタル	A	42	32
ギヤ・クロス	A	36	22

No.7		喂养品	
グラヴィス		フルメタルフライ	
契约仪式		获得方法	
ブリキの勋章		6～8话シリカの森自由战斗	
ハードストーン		3～5话皇帝街道自由战斗	
守护龙のウロコ		第4话剧情入手	
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ジオクエイク	B	25	12
ジオブレッシャー	B	36	20

No.8		喂养品	
チェンボル		フルメタルフライ	
契约仪式		获得方法	
[illegible]		第9话第1场剧情战斗	
暗のカンテラ		第10话剧情战斗	
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
スレッジヒート	B	35	20
ヒートイクイップ	A	25	物理攻击力上升35%
スレッジナパーム	A	45	30

No.9		喂养品	
インジェクス		电磁バーガー	
契约仪式		获得方法	
魔石のピアス		旅店大作战通过LV14	
ウィルスガード		第7话第2场剧情战斗	
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ポイゾンピック	C	14	毒(95%)
ポイゾンハイオ	B	30	18+毒(60%)
メディカルヒール	B	30	28+回复异常状态(60%)
ヒールインベース	B	18	每回合回复10%HP

No.10		喂养品	
フレイムナイト		电磁バーガー	
契约仪式		获得方法	
超小型着火装置		第11话剧情战斗	
夏空ロケット		秘密花园通过24关、第14话刮刮乐二等奖	
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ジップフレイム	A	50	40
ジンブトースト	A	40	15
ダークフレイム	A	40	15+黑暗(70%)

No.11		喂养品	
エレキメデス		电磁バーガー	
契约仪式		获得方法	
くつろぎランプ		秘密花园通过22关	
电气モーター		第9～13话、17～18话商店花5000元购买	
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ボルツショック	B	35	18+麻痹(55%)
ボルツフラッシュ	A	40	16+麻痹(35%)
ボルツテンペスト	A	49	20+麻痹(20%)

No.12		喂养品	
シェアナイト		ビッグバンサンド	
契约仪式		获得方法	
レイブレイド		第13话快乐伐木PERFECT奖品	
圣天使の杖		选定米尔丽芙为龙之子的情况下，第16话剧情战斗入手	
虹の欠片		第14话剧情战斗	
守护龙の瞳		第18话剧情入手	
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
シェアストライク	B	40	28
シェアスラッシュ	A	60	45
シェアスプリット	A	36	20

No.13		喂养品	
ナックルボルト		ビッグバンサンド	
契约仪式		获得方法	
ハイパーボルト		第15话剧情战斗	
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ダブルインパクト	A	120	52
ダブルロケット	S	162	62

No.14		喂养品	
机神ゼルガノン		–	
契约仪式		获得方法	
合金无线机		无限界廊第7界廊自由战斗	
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
クロスラッシュ	B	60	42
神剑イクセリオン	S	150	60(莉谢尔、鲁西安、主人公、龙之子连携)
ファランクス	A	49	30

No.15		喂养品	
ゼルギュノス		–	
契约仪式		获得方法	
狮子の宝剑		无限界廊第17界廊战斗胜利	
龙牙枪グリフィス		选定琉姆为龙之子的情况下，第16话剧情战斗入手	
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
[illegible]	S	[illegible]	[illegible]
デスレイン・Ω	S	250	80(莉谢尔、鲁西安、主人公、龙之子连携)

©FLIGHT-PLAN©BANPRESTO 2006 キャラクターデザイン 饭塚武史 シナリオ 都月狩

鬼 以魔法伤害附加异常状态为主，マシラ众的实用性很高

No.16	唤符品
イヌマル	超烈火饭
契约仪式	获得方法
苦无	第9话快乐伐木PERFECT奖品
ヒーローセット	第11～15话、17～18话商店花5500购买

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ユニット化	C	－	召唤其上场战斗
牙刀一文字	B	31	15

No.17	唤符品
ミョージン	鬼妖饼
契约仪式	获得方法
铃のお守り	旅店大作战通过LV2
守护龙のウロコ	第4话剧情入手
ブリキのゼンマイ	秘密花园通过第7关

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ユニット化	C	－	召唤其上场战斗
一角连击	B	22	11+沉默(60%)

No.18	唤符品
ナガレ	唐草うどん
契约仪式	获得方法
ニガウリかんざし	第7～11话、17～18话商店花3600购买
真っ青になる首轮	9～11话ルトマ湖自由战斗

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ユニット化	C	－	召唤其上场战斗
激流水铁炮	B	22	12

No.19	唤符品
ムジナ	鬼妖饼
契约仪式	获得方法
防尘スカーフ	第7～6话、17～18话商店花1500购买
ブクブク茶釜	第4～6话星见の丘自由战斗
兽のしっぽ	龙之子初期装备

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ススオドシ	C	12	黑暗(80%)
ススシバキ	B	30	18+黑暗(70%)
双舞・暗シバキ	B	27	10+黑暗(100%)

No.20	唤符品
ムジナ	鬼妖饼
契约仪式	获得方法
花柄マント	第7～9话共同墓地自由战斗
竹柏のお守り	第5～7话水车小屋自由战斗
守护龙の角	第6话剧情入手

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
无空闪	C	20	15
凭依真空装	B	25	物理攻击力上升20%
闪空闪	B	31	18

No.21	唤符品
ギョロメ	鬼妖饼
契约仪式	获得方法
梦见るランプ	第6～8话シリカの森自由战斗
红莲札	秘密花园通过第11关
一つ目の勾玉	第4话剧情战斗

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
惊起眼	C	20	15
惊倒眼	B	30	14+麻痹(25%)
惊杀眼	A	60	26+石化(25%)
惊眩眼	B	22	移动力强制为1



No.22	唤符品
シシコマ	鬼妖饼
契约仪式	获得方法
邪眼のローブ	第8话刮刮乐一等奖
唐草のお守り	秘密花园通过第9关

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
狮子激亲	B	40	18
凭依・拔凶招福	B	20	魔法防御力上升25%
狮子激狂	A	49	22+狂化(50%)

No.23	唤符品
狐火の巫女	唐草うどん
契约仪式	获得方法
九尾妖剑	第7～9话共同墓地自由战斗
咒破の卷物	第8～12话、17～18话商店花4500购买

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
炎阵符	B	30	12
爆炎阵符	A	55	20+沉默(55%)
凭依护法阵	A	20	魔法防御力上升10%
魅惑の炎阵符	A	45	10+魅惑(20%)

No.24	唤符品
ノロイ	唐草うどん
契约仪式	获得方法
黑水晶の大剑	第9话剧情战斗
わら人形	秘密花园通过第14关

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
咒怨	B	25	物理攻击及防御力下降20%
妖咒怨	B	25	魔法攻击及防御力下降20%
恨针贯击	A	45	18
毒怨・恨针贯击	A	36	12+毒(50%)

No.25	唤符品
白华桃仙猿	超烈火饭
契约仪式	获得方法
超小型着火装置	第11话剧情战斗
秘传の卷物	第9话附加章节剧情战斗

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
如意天裁	B	30	20
如意天灾	A	40	20
莽仙桃	B	18	16

No.26	唤符品
金刚鬼	唐草うどん
契约仪式	获得方法
トゲトゲオカリナ	第12～18话商店花6800购买
鬼封札	秘密花园通过第17关

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
咆狂	B	18	狂化100%
金刚冲	A	45	22
破坏金刚冲	A	36	15+材质破坏

No.27	唤符品
マシラ众	超烈火饭
契约仪式	获得方法
忍びの卷物	茜初期装备、旅店大作战通过LV20
宇宙からの石板	第13～18话商店花60000购买

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
忍法・封咒阵	B	55	20+沉默(40%)
忍法・暗韬阵	B	45	18+黑暗(45%)
忍法・不动阵	A	36	22+麻痹(50%)（茜和塞隆或信玄连携）
忍舞・三猿击	A	63	40

No.28	唤符品
鬼神将ゴウセツ	超烈火饭
契约仪式	获得方法
龙牙枪グリフィス	选定琉姆为龙之子的情况下，第16话剧情战斗入手
必杀の卷物	第14话快乐伐木PERFECT奖品
守护龙の瞳	第18话剧情入手

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
鬼神斩	A	50	32
真・鬼神斩	S	130	65
鬼神烈破斩	S	126	50

No.29	唤符品
鬼明王ゴウエン	－
契约仪式	获得方法
导きの细剑	无限界廊17界廊战斗胜利
荒天华玉	选定柯拉尔为龙之子的情况下，第16话剧情战斗入手

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
神阵・破邪剑誓	S	250	90



灵

	唤符品
ハミトン	ファントムロール
契约仪式	获得方法
晶灵剑	秘密花园通过第20关
暗のカンテラ	第10话剧情战斗入手
くつろぎランプ	秘密花园通过22关

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ユニット化	C	－	召唤其上场战斗
ハミットブロウ	B	31	16+黑暗(100%)

	唤符品
ボワン	ミスティスフレ
契约仪式	获得方法
お化けの化石	旅店大作战通过LV4
ニガウリかんざし	第7～11话、17～18话商店花3600购买
守护龙の牙	第5话剧情入手

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ユニット化	C	－	召唤其上场战斗
ティンクルスター	C	13	10

	唤符品
ペコ	アストラルパイ
契约仪式	获得方法
光击の宝剑	第8～10话シトリス高原自由战斗
咒破の卷物	第8～12话、17～18话商店花4500购买
水晶の腕轮	第5话第2场剧情战斗

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ユニット化	C	－	召唤其上场战斗
キュアブリンク	C	18	回复异常状态(100%)

	唤符品
リブシー	ミスティスフレ
契约仪式	获得方法
小さな教典	第3话第2场剧情战斗
竹柏のお守り	第5～7话水车小屋自由战斗

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
リトルヒール	C	12	12
ハッピーキュア	C	8	回复异常状态(100%)
ラッキーシャイン	A	45	40

	唤符品
タケシー	ミスティスフレ
契约仪式	获得方法
电电童子1800	第6话第1场剧情战斗
かみなりハンカチ	秘密花园通过第5关
守护龙の角	第6话剧情入手

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ゲレサンダー	C	18	12
ゲレレサンダー	B	40	18+麻痹(45%)
ゲレゲレサンダー	A	50	24+麻痹(30%)
ゲレハラスメント	B	22	物理攻击及防御力下降20%

	唤符品
ホーリーシーブ	ミスティスフレ
契约仪式	获得方法
梦见るランプ	第6～8话シリカの森自由战斗
护りの指轮	第8～10话シトリス高原自由战斗

召唤魔法	召唤等级	MP	效果
スタードロップ	C	20	15
スリープヒール	C	12	10
スターシャワー	B	35	15
メンタルブロック	B	18	魔法防御力上升15%

No.36	喂养品		
圣母ブラーマ	ミスティスフレ		
契约仪式	获得方法		
ヴェルジェの圣衣	第7话刮刮乐一等奖		
ウィルスガード	第7话第2场剧情战斗		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
いやしの圣光	C	28	16
祝福の圣光	B	45	30
奇迹の圣域	A	70	25(莉碧尔、塞隆、阿罗艾丽连携)
祝福の圣域	A	49	26

No.37	喂养品		
冰魔コバルディア	アストラルパイ		
契约仪式	获得方法		
魔石のピアス	旅店大作战通过LV14		
冰雪の银时计	秘密花园通过第10关		
きわいな贝壳	第6话第2场剧情战斗		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
魔冰刃	B	35	16
デビルスナッチ	B	25	物理攻击力上升30%
魔冰葬刃	A	60	26
魔冰葬崩刃	A	49	20

No.38	喂养品		
ダークレギオン	アストラルパイ		
契约仪式	获得方法		
マジックテープ	旅店大作战通过LV18		
飞翼の牙	第12话剧情战斗		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ライフスティール	B	25	每回合吸收10%HP
マナスティール	B	25	每回合吸收10%MP
マナブレッシャー	A	30	魔法攻击及防御力下降30%
ダークストライク	A	45	20

No.39	喂养品		
ブラックラック	アストラルパイ		
契约仪式	获得方法		
フニフニベスト	第11～13话カルセド卡自由战斗		
ビスクドール	第9～11话ルトマ湖自由战斗		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
黄泉の瞬き	B	50	18+沉默(20%)
黄泉の咒缚	A	25	物理攻击及防御力下降30%
黄泉の嘶き	A	49	24

No.40	喂养品		
天使ロティエル	アストラルパイ		
契约仪式	获得方法		
星砂のローブ	第10话刮刮乐一等奖		
ヒーローセット	第11～15话、17～18话商店花5500购买		
空色の耳饰り	秘密花园通过第25关、第16话快乐伐木EXCELLENT奖品		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
スペルバリア	A	25	使一次召唤魔法无效
リカバアンジェ	A	25	每回合回复10%HP
スペルバリア+	A	36	使一次召唤魔法无效

No.41	喂养品		
バラ・ダリオ	ファントムロール		
契约仪式	获得方法		
棘の王冠	第11～13话シリカの森自由战斗		
四界の指轮	第14～16话大石桥自由战斗		
幻兽の指轮	第15话剧情战斗		
荒天华玉	选定柯拉尔为龙之子的情况下，第16话剧情战斗入手		
守护龙の瞳	第18话剧情入手		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
永劫の狱缚	A	85	27+麻痹(25%)
悠远の狱缚	A	100	35+石化(20%)
骸狱爆破	A	72	38

No.42	喂养品		
魔天兵ベルエル	ファントムロール		
契约仪式	获得方法		
虹の欠片	第14话剧情战斗		
リリアネスの冠	无限界廊第4界廊自由战斗		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
白光の制裁	B	65	28
赤夜の断罪	A	75	36
月下封阵	A	67	32+沉默(40%)

No.43	喂养品		
ホーンテッド船长	ファントムロール		
契约仪式	获得方法		
ヴェノブリンガー	无限界廊第9界廊自由战斗		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
メボーン斩り	B	50	25
突击！幽灵船	A	90	34
メボーン斩・改	A	58	25+毒(50%)

No.44	喂养品		
圣ジャルヌアーク	—		
契约仪式	获得方法		
圣天使の杖	选定米尔丽芙为龙之子的情况下，第16话剧情战斗入手		
圣女の法衣	无限界廊第17界廊战斗胜利		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
大圣浄	S	250	90



No.45	喂养品		
ホロホロ	にがい棒		
契约仪式	获得方法		
新绿皇子1000	第5话剧情战斗		
草笛の帽子	第3话第1场剧情战斗		
防尘スカーフ	第7～8话 17～18话商店花1500购买		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ユニット化	C	—	召唤其上场战斗
ハーバルキュア	C	9	回复异常状态(100%)

No.46	喂养品		
オヤカタ	にがい棒		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ユニット化	C	—	召唤其上场战斗
ランブル&ロック	C	16	12

No.47	喂养品		
テテ	にがい棒		
契约仪式	获得方法		
植物图鉴	敏特初期装备		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ユニット化	C	—	召唤其上场战斗
ランブル&ロック	C	16	12

No.48	喂养品		
ブニム	天地全象チョコ		
契约仪式	获得方法		
フニフニベスト	第11～13话カルセド卡自由战斗		
夏空ロケット	秘密花园通过第24关、第14话刮刮乐二等奖		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ユニット化	C	—	召唤其上场战斗
ブニラッシュ	B	27	15+睡眠(100%)

No.49	喂养品		
ボックル	にがい棒		
契约仪式	获得方法		
ヴェルジェの圣衣	第7话刮刮乐一等奖		
大树の雫	第4～6话星见の丘自由战斗		
守护龙の牙	第5话剧情入手		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
アタックナッツ	C	12	10
ブレイクナッツ	B	27	20
アースヒーリング	B	18	15

No.50	喂养品		
タマヒホ	にがい棒		
契约仪式	获得方法		
花柄マント	第7～9话共同墓地自由战斗		
兽のしっぽ	龙之子初期装备		
わら人形	秘密花园通过第14关		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
スパイスブレス	C	12	5+毒(50%)
アシッドブレス	B	20	10+毒(80%)
フェイタルブレス	A	60	25+毒(90%)
ヘトロンブレス	B	36	18+石化(60%)

No.51	喂养品		
セイレーヌ	スライミーグミ		
契约仪式	获得方法		
ウィルスガード	第7话第2场剧情战斗		
きれいな贝壳	第6话第2场剧情战斗		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
スリープコール	C	12	睡眠(50%)
ヒーリングコール	B	20	14+回复异常状态(30%)
マインドスナッチ	B	18	每回合吸收5%MP

No.52	喂养品		
ジュラフィム	にがい棒		
契约仪式	获得方法		
かきかたの本	第7～11话、17～18话商店花4500购买		
鬼封札	秘密花园通过第17关		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
キュアブリーズ	C	8	回复异常状态(100%)
キュアウィンド	B	18	回复异常状态(100%)
圣兽の怒り	A	75	35(敏特和古兰德或阿罗艾丽连携)
スペシャルヒール	A	36	26+回复异常状态(100%)

No.53	喂养品		
ドライアード	スライミーグミ		
契约仪式	获得方法		
ヴァーナの花弓	秘密花园通过第30关		
プリティ植木钵	第10～12话ズワーレ岩窟自由战斗		
守护龙の瞳	第18话剧情入手		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ラブミーウインド	C	25	魅惑(30%)
ラブ∞	A	40	魅惑(80%)(敏特与游戏中任意三位女性角色连携)
ラブミーストーム	B	45	魅惑(25%)

No.54	喂养品		
ナックルキティ	天地全象チョコ		
契约仪式	获得方法		
ねこわんど	第9～11话ルトマ湖自由战斗		
ネコバッジ	旅店大作战通过LV9		
マグマストーン	第8话第1场剧情战斗		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ファイトだにゃー	B	20	物理攻击力上升30%
本气でいくにゃー	B	40	28
GT・マグニャム	A	45	28

No.55	喂养品		
スライムポット	スライミーグミ		
契约仪式	获得方法		
トゲトゲオカリナ	第12～18话商店花6800购买		
不思议な壶	第10话钓鱼大师宝箱		
大きなうろこ	在钓鱼大师中钓起巨大鱼		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
マトワリン	C	25	移动步数强制为1
アシッドリン	B	25	18
モットマトワリン	A	45	移动步数强制为1
ポイゾリン	A	40	12+毒(50%)



No.56	喂养品		
ブレイドボア	スライミーゲミ		
契约仪式	获得方法		
牙兽の短剑	第8话第2场剧情战斗		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
スラストファング	B	40	26
デュアルファング	A	40	20
ラッシュファング	A	42	36

No.57	喂养品		
クロックラビィ	天地全象チョコ		
契约仪式	获得方法		
宇宙からの石板	第13~18话商店花60000购买		
虚空の怀中时计	第11话附加章节剧情战斗		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ムーブプラス	C	15	移动步数+1
ムーブクロス	A	36	移动步数+1

No.58	喂养品		
ワイヴァーン	天地全象チョコ		
契约仪式	获得方法		
飞翼の牙	第12话剧情战斗		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ブラストフレア	B	40	28
ガトリングフレア	A	50	23
フレアキャノン	A	45	18

No.59	喂养品		
ペンタ君	天地全象チョコ		
契约仪式	获得方法		
ペット手帐	第13话剧情战斗		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ガマン大爆发	A	60	25
续・爆裂家族	S	120	28
爆裂一族!!	S	162	46

No.60	喂养品		
ロードタウロス	—		
契约仪式	获得方法		
幻兽の指轮	第15话剧情战斗		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ギガントウェイブ	S	250	85

No.61	喂养品		
凶魔兽レミエス	天地全象チョコ		
契约仪式	获得方法		
悠冥の锡杖	审判の书+无属性召唤石作成		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
雷咒の咆哮	B	40	28
冰咒の咆哮	A	80	36
星咒の咆哮	S	160	42

No.62	喂养品		
双霸龙ブリスゴア	—		
契约仪式	获得方法		
つぎはぎの石板	无限界廊第17界廊战斗胜利		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
冰の息吹・极冰界	S	250	100
炎の息吹・极炎界	S	250	100

无

以各种可破坏的物体辅助我方战斗，攻击魔法的实用性不高

No.63	サマンマテリアル		
契约仪式	获得方法		
うさぎのぼうし	莉谢尔初期装备		
万能ナベ	主人公初期装备		
ハードストーン	第3~5话皇帝街道自由战斗		
目覚まし时计	第5~9话、17~18话商店花700购买		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ランダムヒット	C	15	8~12

No.64	石细工の土台		
契约仪式	获得方法		
真瑜の腕轮	第8~12话、17~18话商店花3000元购买		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
+3踏み台设置	C	15	设置一个高度为3的石柱

No.65	巨像の拳		
契约仪式	获得方法		
石の拳	第7话第1场剧情战斗		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
+3踏み台设置	C	15	设置一个高度为3的岩石

No.66	ウッドテーブル		
契约仪式	获得方法		
ふろしきマント	第3~7话、17~18话商店花1000购买		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
+2踏み台设置	C	10	设置一个高度为2的木桩

No.67	グルメカート		
契约仪式	获得方法		
テーブルクロス	第6~10话、17~18话商店花1700购买		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
+2踏み台设置	C	10	设置一个高度为2的茶几

No.68	メモリーデスク		
契约仪式	获得方法		
秘密の指令书	无限界廊第6界廊自由战斗		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
+2踏み台设置	C	10	设置一个高度为2的书桌

No.69	レジストパネル		
契约仪式	获得方法		
宇宙からの石板	第13~18话商店花60000购买		
くつろぎランプ	秘密花园通过22关		
棘の王冠	第11~13话シリカの森自由战斗		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
异常无效踏み台	C	20	周围四格的同伴对异常状态免疫
凭依无效踏み台	C	30	周围四格的同伴对凭依魔法免疫
全无效踏み台	C	60	周围四格的同伴对异常状态和凭依魔法免疫

No.70	假面の石像		
契约仪式	获得方法		
邪眼のローブ	第8话刮刮乐一等奖		
电气モーター	第9~13话 17~18话商店花5000元购买		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
ZOC生成	C	20	周围四格的同伴附加异常状态的几率下降20%



No.71	シャインセイバー		
契约仪式	获得方法		
光击の宝剑	第8~10话シトリス高原自由战斗		
晶灵剑	秘密花园通过第20关		
ヒーローセット	第11~15话、17~18话商店花5500购买		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
打ち砕け光将の剣	C	30	12

No.72	ダークブッンガー		
契约仪式	获得方法		
黑水晶の大剑	第9话剧情战斗		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
切り裂け暗杰の剑	C	50	16+黑暗(40%)

No.73	反魔の水晶		
契约仪式	获得方法		
暗のカンテラ	第10话剧情战斗入手		
魔石のピアス	旅店大作战通过LV14		
召唤魔法	召唤等级	MP	效果
魔障壁生成	C	50	周围四格的同伴受到的魔法伤害减半

审判の书取得方法

在无限界廊第16界廊战斗胜利即可获得，只有利用它先得到悠冥の锡杖才能召唤出“凶魔兽レミエス”，它的能力仅次于最强兽属性召唤兽双霸龙ブリスゴア，并且MP消耗少，攻击范围大也是其最大的优点。

角色转职补遗

琉姆

绝对是最强的龙之子，如果一直往物理攻击型方向发展，后期在龙形态时的优势越发明显。

转职等级	选项分支	获得称号	提升能力
14	フロントアタック	ガキ大将	AT+5 武器装备 长枪
	见切	やんちゃボウズ	DF+4、アイテムスロー
24	眼力	青鳞の守护龙	防具装备 轻装、上段移动力+1 AT+10
	见切	勇翼の霸王龙	上下段移动力+1、TEC+10
	魔抗	天空の护法龙	下段移动力+1、DF+4、MDF+4

波姆尼特

由于拥有强力的攻击技能，在后期绝对是战斗的主力，甚至可以单人轻松应对多个敌人。

转职等级	选项分支	获得称号	能力提升
18	吸收攻击	斗うメイドさん	AT+5
	深红の魔眼	マジカルメイド	MAT+5
第一次转职会统一提升移动步数+1			
27	ダブルアタック	无敌のメイド	威压、AT+10
	吸收攻击 深红の魔眼	[illegible]	防具装备 着物 移动步数+1、TEC+10
	异常无效 石魅マ	デビールメイド	灵召唤+1、最大MP+30
第二次转职会统一提升上下段移动力+1			



所有的DQ怪物在此集合 体验育成怪物的乐趣



"《DQ》系列"对于我们中国的玩家来说，最大的障碍就是满屏幕的假名。本作技能系统的改变使得怪物之间的差异更依赖于特性来体现，不了解怪物的特性多少会影响到我们培养怪物。所以本次《DQMJ》的研究带来的就是游戏中怪物特性的解析，为您培养心目中最强的怪物提供帮助。

文 火云　美编 anubis

怪物特性解析

特性名称	效果	持有怪物／特技（部分）
イオガード+	对イオ系咒文耐性增加	イオ&バギ2/イオ&ヒャド2/イオ&デイン2/イエローファイター/ダイナマイト/グラブゾン2 イオガード
イオけいとくい	使用イオ系咒文时伤害增加10%，MP消耗减少10%	シャイニング/ベビーサタン/アークデーモン/ベリアル
イオでかいふく	受到イオ系咒文攻击时回复HP	シャイニング
イオによわい	受到イオ系咒文攻击伤害1.5倍	キラーマシン
イオをむこう	イオ系咒文攻击无效化	かいりゅう/ギガントヒルズ/レッサーデーモン/おおドラキー/アークデーモン/ベリアル
いきふうじガード+	对封印咒文耐性增加	いきふうじガード
いきふうじをむこう	"くちをふさぐ"咒文影响无效化	メタルスライム/はぐれメタル/メタルカイザー/ラメタルキング/スライムマデュ
おどりふうじガード+	对技能封印耐性增加	おどりふうじガード
おどりふうじをむこう	"おどりふうじ"咒文影响无效化	メタルスライム/はぐれメタル/メタルカイザー/メタルキング/スライムマデュラ
かいしんでやすい	会心一击率提升	スライム/キングスライム/バトルレックス/ドラゴンソルジャー/おおさそり/コングヘッド とらおとこ/ミミック/うごくせきぞう/トラップボックス/ボストロール/おにこんぼう
かいふくとくい	使用回复系特技时回复量增加10%，MP消耗减少10%	ホイミスライム/ベホマスライム/スライムベホマズン/シーメーダ
カウンター	受到对方攻击后直接反击	スライムナイト/メタルライダー/あばれうしどり/エビルドライブ/ボーンナイト/しにがみきぞく
かえんガード+	对火炎属性的耐性增加	ガルハート/ガルハート2
かえんでかいふく	受到火炎属性攻击时回复HP	ガルハート
かえんによわい	受到火炎属性攻击伤害1.5倍	グラブゾン
かえんをむこう	火炎属性攻击无效化	メタルスライム/はぐれメタル/メタルカイザー/メタルキング/スライムマデュラ
かみなりガード+ かみなりで	对雷属性的耐性增加	スペディオ/スペディオ2
かいふく	受到雷属性攻击时回复HP	スペディオ
かみなりによわい	受到雷属性攻击伤害增加1.5倍	ディアノーグ
かみなりをむこう	雷属性攻击无效化	メタルスライム/はぐれメタル/メタルカイザー/メタルキング/スライムマデュラ
こうげきじゅもん むこう	全部属性攻击无效化	ドルイド
こうどうおそい	战斗时最后一个行动	ギガンテス
こうどうはやい	战斗时第一个行动	キラーパンサー/オーシャンクロー/サーベルきつね
こんらんガード+	对混乱的耐性增加	さいみん/ホラー/こんらんガード
こんらんをむこう	受到混乱效果攻击时混乱效果免疫	スライムナイト/ドラゴンブッシュ/バトルレックス/キメラ/エビラ/オーシャンクロー/シドー/サーベルきつね/サイコロン/ダンビラムーチョ/バッファロン/リンリン/ブル/キラーアーマー
ザキガード+	对即死系耐性增加	アサシン/たたり/バーサーカー/コールドスリープ/アンデッド/ザキガード
ザキをむこう	对即死系效果免疫	エンゼルスライム/もりもりスライム/キングスライム トラップボックス キラーマシン，バベルボブル/おおめだま/くびかりぞく/アークデーモン/ボストロール/ジャミラス/まおうのつかい/ベリアル/おにこんぼう/ゴースト/ミイラおとこ/ぼうれいけんし/がいこつ/くさったしたい/さまようよろい/ソードファントム/しりょうのきし/エビルスピリッツ
じどうHPかいふく	战斗中每回合结束后回复最大HP的10%	じんめんじゅ
じどうMPかいふく	战斗中每回合结束后回复最大MP的10%	グランスライム/ダースドラゴン/シャークマジュ
せんせいりつアップ	先制攻击的概率2倍	かくとうパンサー/キラーアーマー
だいちガード+	对地属性的耐性增加	グラブゾン/アースガード
だいちでかいふく	受到地属性攻击时回复HP	グラブゾン
だいちによわい	受到地属性攻击伤害1.5倍	スペディオ
だいちをむこう	地属性攻击免疫	メタルスライム/はぐれメタル/メタルカイザー/メタルキング/スライムマデュラ
ダウンガード+	对降低攻击力咒文的耐性增加	ダウナー
ダウンによわい	受到降低攻击力咒文的影响升高	まおうのつかい
ダウンをむこう	降低攻击力咒文免疫	スライムファング/ドラゴンソルジャー/あばれうしどり/おばけキャンドル/オクトセントリー/ダースウルフェン
つかうMPせつやく	MP消耗减少25%	メラガード/イオガード/バギガード/ヒャドガード/デインガード/ドルマガード/ほのおブレスガード/ふぶきブレスガード/ウォーターガード/アースガード=
つかうMPはんぶん	MP消耗减少50%	メラガード イオガード/バギガード/ヒャドガード/デインガード/ドルマガード/ほのおブレスガード/ふぶきブレスガード/マホトラガード/けんじゃ ウォーターガード/アースガード
デインガード+	对デイン系咒文耐性增加	ホワイトファイター ゆうき スペディオ2 デインガード
デインけいとくい	使用デイン系咒文时伤害增加10%，MP消耗减少10%	エンゼルスライム
デインでかいふく	受到デイン系咒文攻击时回复HP	エンゼルスライム
デインによわい	受到デイン系咒文攻击伤害1.5倍	ダークスライム/スカルゴン/シャドー/エビルドライブ/ミイラおとこ/ぼうれいけんし/がいこつ/くさったしたい/ダースウルフェン/ソードファントム/しりょうのきし/ボーンナイト/エビルスピリッツ/なげきのぼうれい/しにがみきぞく/ワイトキン
デインをむこう	デイン系咒文攻击免疫	ギガントドラゴン
テンションアップ	战斗中追加蓄力选项"ためる"	スライムファング/もりもりスライム/ダークナイト/グランスライム/いっかくりゅう/アルミラージ/ベビーパンサー/キラーパンサー/はさみくわがた/かぶとこぞう/ヘラクレイザー/いたずらもぐら/おおきづち/ブラウニー/
どくガード+	对毒、猛毒的耐性增加	どくが/ためいき/ポイズンガ ド
どくどくボディ	受到攻击或攻击时有一定几率使对方中毒	[illegible]
どくをむこう	受到毒效果攻击时，毒效果免疫	バブルスライム/バブルキング/アルゴリザート/おおさそり/ヘルホーネット/おおうつぼ/デスファレーナ/メタルハンター/おばけきのこ/くさったしたい/エビルスピリッツ

©2006 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

特性名称	效果	持有怪物/特技(部分)
ドルマガード+	对ドルマ系耐性增加	イオ&ドルマ2/ブラックファイター/たたり/ドルマガード
ドルマけいとくい	使用ドルマ系咒文时伤害增加10%，MP消耗减少10%	ダークスライム/ダークナイト/シャドー/なぞのしんかん
ドルマでかいふく	受到ドルマ系咒文攻击时回复HP	ダークスライム/ミルドラース/シャドー/おおドラキー
ドルマによわい	受到ドルマ系咒文攻击伤害增加1.5倍	エンゼルスライム
ドルマをむこう	ドルマ系咒文攻击免疫	ダークナイト/ブラックドラゴン
にげあしきいきよう	BOSS战和强制战斗外逃跑率100%	メタルスライム/はぐれメタル/メタルカイザー/メタルキング　スライムマデュラ　アルゴリザード
ねむりガード+	对ラリホー系耐性增加	さいみん/ナイトメア/コールドスリープ/ラリホーガード
ねむりによわい	受到睡眠效果攻击时睡眠几率提升	あばれうしどり/ゴールドマン/ゴーレム
ねむりをむこう	受到睡眠效果攻击时睡眠效果免疫	ヘルダイバー/くしざしツインズ/はさみくわがた/かぶとこぞう/ブークブック/オーク/コサックシーブ/よるのていおう　バードファイター/モヒカント/わかめおうじ　パペットこぞうボル/うごくせきぞう/パペルボブル
バギガード+	对バギ系耐性增加	バギ&ヒャド2/バギ&デイン2/バギ&ドルマ2/グリーンファイター/バギガード
バギけいとくい	使用バギ系咒文时伤害增加10%，MP消耗减少10%	あくましんかん　サイコロン
バギをむこう	バギ系咒文攻击免疫	ぼうれいけんし
ヒャドガード+	对ヒャド系耐性增加	ヒャド&デイン2/ヒャド&ドルマ2　ふぶき2/ブルーファイター/ディアノーグ2/ヒャドガード
ヒャドけいとくい	使用ヒャド系咒文时伤害增加10%，MP消耗减少10%	ブリザード/ブリズニャン
ヒャドでかいふく	受到ヒャド系咒文攻击时回复HP	ブリザード
ヒャドによわい	受到ヒャド系咒文攻击伤害1.5倍	フレイム/シャイニング
ヒャドをむこう	ヒャド系咒文攻击免疫	ブリズニャン/バズズ/ミイラおとこ
ビリビリボディ	受到攻击或攻击时有一定几率使对方麻痹	おおさそり/ヘルホーネット
ぴんちでかいしん	HP在25%以下时会心一击率提升2倍	もりもりスライム　もりもりベス　ひとくいばこ　おおめだま
フールガード+	对フール系耐性增加	MPかいふく　ダウナー　VSじゅもん　VSじゅもん2
フールをむこう	フール系影响免疫	メタルスライム/はぐれメタル/メタルカイザー/メタルキング/スライムマデュラ
ぶきすべてそうび	可以装备所有类型武器	せんし
ふぶきブレスガード+	对吹雪系耐性增加	VSドラゴン/ふぶきブレスガード
ふぶきブレスでかいふく	受到吹雪系咒文攻击时回复HP	ブリザード
ふぶきブレスをむこう	吹雪系咒文攻击免疫	ドラゴスライム/スライムブレス/ドラゴン/グレイトドラゴン/ヘルコンドル/ワニバーン
フライハンター	对飞行系敌人时回避率提升	バードファイター
ほとんどのとくぎむこう	全异常状态攻击免疫	メタルスライム/はぐれメタル/メタルカイザー/メタルキング/スライムマデュラ
ほのおブレスガード+	对炎系耐性增加	ブレス2/VSドラゴン/ほのおブレスガード
ほのおブレスでかいふく	受到炎系攻击时回复HP	フレイム/メラゴースト
ほのおブレスをむこう	炎系攻击免疫	ドラゴスライム/スライムブレス/ドラゴン/ダースドラゴン/アルゴングレート/リザードファッツ/グレイトドラゴン/ワニバーン
ボミエガード+	对降低速度攻击耐性增加	しんそく　ジャミング/とうぞく
ボミエをむこう	降低速度的攻击免疫	ベビーパンサー/キラーパンサー
マヌーサをむこう	命中率下降的攻击免疫	スライムカルゴ　コドラ　アルゴングレート　リザードファッツ　コングヘッド/ヘラクレイザー/いたずらもぐら/おおきづち/ワンダーフール/かくとうパンサー/
マヒガード+	对麻痹攻击的耐性增加	どくが　スタンガード
マヒをむこう	麻痹攻击免疫	メタルライダー/バブルキング/リザードキッズ/アルゴリザード/メカバーン/おおさそり/ヘルホーネット/デスファレーナ/メタルハンター/トラップボックス　デュラハーン
まふうじガード+	对咒文封印（まふうじ系）的耐性增加	VSじゅもん　VSじゅもん2　まふうじガード
まふうじによわい	受到咒文封印系影响几率提升	ベリアル
まふうじをはんげん	受到咒文封印影响几率减半	アンクルホーン/バッファロン　モヒカント
まふうじをむこう	咒文封印效果免疫	ホイミスライム　ベホマスライム/スライムベホマズン/いばらドラゴン/ドラゴンバゲージ/ギャオース/ダースドラゴン/シャークマジュ/プチアーノン/ガルーダ/だいおうイカ/オセアーノン/ももんじゃ/とらおとこ
マホトラガード+	对吸收MP攻击（マホトラ）耐性增加	MPかいふく/ナイトメア　マホトラガード
マホトラをむこう	吸收MP攻击免疫	ホグフィッシュ/ブラウニー
みかわしアップ	回避率升高	ドラゴスライム　エンゼルスライム　スライムブレス/ダークスライム/いばらドラゴン/ドラゴンブッシュ/ギャオース/かいりゅう/ヘルダイバー　シャークマジュ　ホグフィッシュ
みずガード+	对水属性攻击耐性增加	みずふぶき　ディアノーグ　ディアノーグ2　ウォーターガード

特性名称	效果	持有怪物/特技(部分)
みずでかいふく	受到水属性攻击时回复HP	ホグフィッシュ/プチアーノン/おおうつぼ/エビラ/だいおうイカ/オセアーノン/マーマン/わかめおうじ/シーメーダ/オクトセントリー/
みずによわい	受到水属性攻击伤害1.5倍	メラゴースト/ガルハート
みずをむこう	水属性攻击免疫	メタルスライム/はぐれメタル/メタルカイザー/メタルキング/スライムマデュラ
メタルハンター	攻击金属系敌人使伤害+1	メタルハンター/くびかりぞく
メタルボディ	受到攻击伤害减少至1/3	メタルスライム/はぐれメタル/メタルカイザー/メタルキング　スライムマデュラ
メラガード+	对火球系（メラ）咒文耐性增加	メラ&イオ2/メラ&バギ2/メラ&デイン2/メラ&ドルマ2/かえん2/レッドファイター/ガルハート2/メラガード
メラけいとくい	使用メラ系咒文时伤害增加10%，MP消耗减少10%	スライムベス/もりもりベス/フレイム/メラゴースト
メラでかいふく	受到メラ系咒文攻击时回复HP	フレイム/メラゴースト
メラによわい	到メラ系咒文攻击伤害1.5倍	いばらドラゴン/ドラゴンブッシュ/くしざしツインズ/おおさそり/ぐんたいガニ/ヘルホーネット/じんめんじゅ/はさみくわがた
やすみガード+	对“さそうおどり”耐性增加	ホラー
やすみによわい	受到“さそうおどり”影响几率增加	ジャミラス
やすみをむこう	“さそうおどり”影响免疫	ガーゴイル/ドン・モグーラ/きつじんいかり/メタッピー　がいこつ　しりょうのきし　しにがみきぞく
ルカニガード+	“ルカニ”、“ルカナン”（防御力下降）耐心增加	ぼうぎょ/ジャミング/ガード/てっぺき
ルカニによわい	受到“ルカニ”、“ルカナン”影响几率增加	ミルドラース
ルカニをむこう	“ルカニ”、“ルカナン”影响免疫	グラブゾン
AI2かいこうどう	二次攻击，AI行动后追加一次普通攻击	ミルドラース/キラーマシン/ジャミラス/まおうのつかい/ベリアル/ピサロナイト

怪物能力成长界限TOP40

名次	怪物名	种族	等级	HP	MP	攻击力	防御力	速度	智力	合计
1	ラプソーン（小）	魔兽系	SS	760	999	510	950	999	999	5217
2	デスタムーア	恶魔系	SS	780	999	540	800	999	999	5117
3	クインガルハート	神兽	？？	800	900	800	800	900	900	5100
4	ゴールデンスライム	史莱姆系	SS	64	999	999	999	999	999	5059
5	キングスペーディオ	神兽	？？	900	700	800	900	700	800	5000
6	JOKER	神兽	？？	900	700	800	999	800	800	4999
7	レティス	自然系	SS	860	610	910	880	800	880	4940
8	デュラハーン	僵尸系	SS	880	550	880	950	680	900	4840
9	りゅうおう	龙系	SS	930	550	880	999	680	800	4839
10	スライムマデュラ	史莱姆系	S	64	999	750	999	999	999	4810
11	デモンスペーディオ	神兽	？？	940	650	800	870	730	750	4740
12	はくりゅうおう	龙系	S	910	600	800	910	700	800	4720
13	グラブゾンジャック	神兽	？？	950	600	850	800	750	750	4700
14	ディアノーグエース	神兽	？？	930	740	820	910	600	700	4700
15	りゅうじんおう	龙系	SS	920	660	880	820	710	710	4700
16	レオパルド	自然系	SS	850	560	960	870	960	500	4700
17	ドルマゲス	魔兽系	S	680	850	680	830	680	980	4700
18	ワイトキング	僵尸系	S	700	999	200	900	900	999	4698
19	ゾーマ	恶魔系	SS	680	660	740	900	700	999	4679
20	パペルボブル	物质系	S	920	600	999	999	350	800	4668
21	エビラ	自然系	A	650	650	650	999	999	700	4648
22	トラップボックス	物质系	S	920	660	780	850	680	740	4630
23	グランスライム	史莱姆系	S	940	999	420	900	620	740	4619
24	シドー	恶魔系	S	890	850	750	850	560	700	4600
25	カンダタ	恶魔系	S	860	580	900	950	800	500	4590
26	ドン・モグーラ	魔兽系	S	950	700	900	980	500	540	4570
27	メタルカイザー	史莱姆系	A	48	999	500	999	999	999	4544
28	デスピサロ	物质系	SS	960	450	999	950	730	450	4539
29	なげきのぼうれい	僵尸系	A	640	999	420	790	680	999	4528
30	オルゴ・デミーラ	僵尸系	SS	740	860	680	830	480	915	4505
31	ブラックドラゴン	龙系	S	999	420	840	940	700	600	4499
32	キャプテン・クロウ	僵尸系	S	870	700	800	880	820	420	4490
33	ヘラクレイザー	自然系	S	940	470	920	999	680	480	4489
34	オセアーノン	自然系	S	950	680	880	900	450	610	4470
35	メタルキング	史莱姆系	S	56	999	600	999	800	999	4453
36	あんこくのまじん	物质系	SS	999	550	999	900	500	500	4448
37	ギガントドラゴン	龙系	S	999	380	940	999	600	530	4448
38	ガルマッゾ	僵尸系	SS	800	700	700	[illegible]	600	[illegible]	[illegible]
39	アトラス	魔兽系	S	999	380	999	[illegible]	550	[illegible]	[illegible]
40	オーシャンクロー	自然系	A	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	800	[illegible]	4360

注，表中数值不包括使用技能书成长的数值。

前情提要：在边境之村中生活着的热血少年迪恩，从小的愿望就是成为巨像兵猎人，有一天在外出的时候遭遇从空中掉落的巨像兵的手臂，而手臂中居然有一个银发少女，为了寻找银发少女阿维莉尔所说的“强尼·阿布鲁希德”，迪恩和青梅竹马瑞贝卡连同阿维莉尔一起踏上了旅途。在旅途中他们开始渐渐看到贝尔尼族和人类之间的种族矛盾，看到贝尔尼族内部稳健派与强硬派的势力争斗，一方面是寻找着“强尼”的阿维莉尔，一方面似乎又有人在不断寻找着阿维莉尔……一切的答案，或许到了巨像兵猎人聚集的大都市魔天楼拉伊拉贝尔之后就会解开。



文 玛娜　美编 NINA

ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード

WILD ARMS the Vth Vanguard



第四章 无形的墙壁

“向荒野前进的时刻已经来临了——你也想成为巨像兵猎人吗？”

踏入魔天楼拉伊拉贝尔后，首先映入眼帘的就是巨大的电视墙上响彻云霄的广告，而出现在广告中的人是当今世界上最伟大的巨像兵猎人奈特班——迪恩长久以来一直崇敬的对象。

不管是雄伟高耸的的电视墙，还是街道上充满现代设计理念的建筑和经常可见的贝尔尼族，无一不在展示这个城市就是珐尔盖亚最大最先进的都市这个事实，如果不是古雷格的通缉画像不断在大街小巷的广告牌中闪现，拉伊拉贝尔倒像是个不错的地方，即便是看起来稍微冷清了一点。

“巨像兵猎人的大门随时向您敞开，等待着您的加入……”奈特班的声音仍然在电视墙上不断重放，不可否认这确实能激发出很多人的斗志，如迪恩般的热血少年就是其中典型。但是兴致勃勃前往猎人协会报名的迪恩立刻发现了广告的虚假性，猎人之门并非所宣称的那样随时向人敞开，想成为猎人之前必须通过规定的考试，譬如说就像现在这样，消灭在弃民街密西兹密阿出没的魔兽。

弃民街就如其名一般荒凉，一眼看上去压根不像一个有人居住的地方，在珐尔盖亚中或许有很多这样的地方，但是这个贫民窟紧紧邻接着拉伊拉贝尔，两者间的巨大反差对于所有人来说都是一种刺激。

人类和贝尔尼族之间永远有一道根深蒂固的鸿沟，不管人类怎么努力，面前也有一道坚固的墙壁，让人无法真正融入贝尔尼族的社会，弃民街和魔天楼，或许正像人类和贝尔尼族一样。

听着古雷格的论调，迪恩反驳着：“但是奈特班就可以啊。”

奈特班是惟一以人类的身分融入贝尔尼族社会，而且与贝尔尼族拥有同等地位的人，不管怎么说，这个事例足以激励起迪恩这样的单细胞。

“既然奈特班能做到，我也能做得到，一定要越过人类和贝尔尼族之间的隔阂！”

不管怎么说，消灭这里的魔兽比越过人类和贝尔尼族之间的墙壁可要简单多了。

在回程的途中，瑞贝卡即兴演出了一场漂亮的花样



射击，引得整个弃民街的小孩子都跑了出来，井里、木桶后面、地板下面……没有亲眼见到之前几乎无法想像这个荒凉的地方居然有这么孩子。而其中一个看起来比其他孩子都成熟懂事一点的少女芭丝吞尔引起了迪恩等人的注意，可以看出来其他人对她的依赖和信任，一群孩子中间总要有一个充当妈妈角色的人出现，或许是因为从小就开始照顾傻里傻气的迪恩，让瑞贝卡对芭丝吞尔更加有认同感。

“下次还会来给你们表演射击。”离开的时候，瑞贝卡和芭丝吞尔做了这样的约定。

回到了猎人协会之后听了完整的说明才发现，原来区区的消灭魔兽才只是万里长征的一个开头，想成为猎人见习必须完成13次这样的任务，成为猎人见习之后还要作出66次被认可的贡献才能拿到正式猎人资格，而且最关键的是由于想成为猎人的人太多，现在已经没有任务可以分配给迪恩了。

这对一心期望可以早日成为猎人的迪恩无疑是巨大的一瓢凉水，以至于他的脸色都开始变得有点发青了。

“说到任务的话，我这里倒是有。”

看说话的人高挑的身材应该是个男人，但是脸上却画了重重的浓妆，声音也有种说不出的怪异，使得阿维莉尔一时之间有些发楞，好在对方压根没有看出——或者说认为这很理所当然地自我介绍道：“我是叫杜奥，电视台的司仪，其实最近我们在作一个‘街头少年’节目，看了你们在弃民街的表演，我觉得你们很适合参与进来。”

不管怎么说这个消息还是来得太突然了一点，特别

是当杜奥面带娇嗔地赞扬瑞贝卡的射击很精彩，人又长得可爱，完全可以成为偶像的时候，瑞贝卡嘴上说着“这也太急了，我一点心理准备都没有”，其实心中却偷偷萌动起来。

没有一个少女不想成为站在镁光灯下的偶像，迪恩似乎也很能理解这种心情，所以在古雷格觉得这整件事很可疑并提出异议的时候，迪恩完全没有因此而动摇，对于瑞贝卡而言这是一个难得的机会，迪恩要做的事只是保护她不受到任何伤害就好了。

不管是迪恩还是瑞贝卡，这就是两个人长久以来的相处方式。

迪恩说过的话从来不会不去履行，至少在踏入电视台大楼的大门之后，之前的承诺就立刻有了最好的实现机会。

电视台的大楼里是一个如同斗技场般巨大的场地，抬头还能仰望到脑袋上的湛蓝天空，其中有一头巨大而笨重的龙型魔兽正向众人咆哮。

看来果然是被骗了，就如古雷格先前所说的一样。更可恶的是通往顶层的路上被装饰得色彩斑斓、千奇百怪，还有一大堆莫明其妙的解谜游戏，弄得人憋了一肚子闷气才总算爬到了高层，而先前的那个骗子杜奥就站在正中。

“啊呀，你们来了，刚才的实况录像已经全部收录在节目里了哦，格斗娱乐纪录片‘对抗！人类VS魔兽’，真是相当精彩。”

不管怎么说，这个转折也太巨大了点，原来从踏进电视台的大门开始，节目的录制就已经开始了，这是最近十分流行的强调真实感的制作方法，不过从在路上遇到的危险来看，这显然已经远远脱离正常制作的范畴，而应该说是类似看热闹的猎奇节目了。

在罪魁祸首的身边，还站着一个身材火辣的女人，一眼就能看出来是贝尔尼族的人。

“人类和魔兽真刀真枪的对决，在贝尔尼族里最近非常受欢迎。”女人一开口就证实了迪恩的猜想，“现在自我介绍大概迟了点，我叫佩尔赛芙妮。”

佩尔赛芙妮，贝尔尼族强硬派四大天王中惟一的女性，以惊人的能力、刚柔并济的作风和美貌的外表在整个贝尔尼族都拥有相当高的人气，为什么她会出现在这个电视台的节目录制过程中？

“通常情况下当然都是人类失败，这次看来收视率会很高呢。”佩尔赛芙妮的嘴角滑起一丝浅笑。“当然咯，对于大多数贝尔尼族人来说，人类的死活根本无关紧要。”

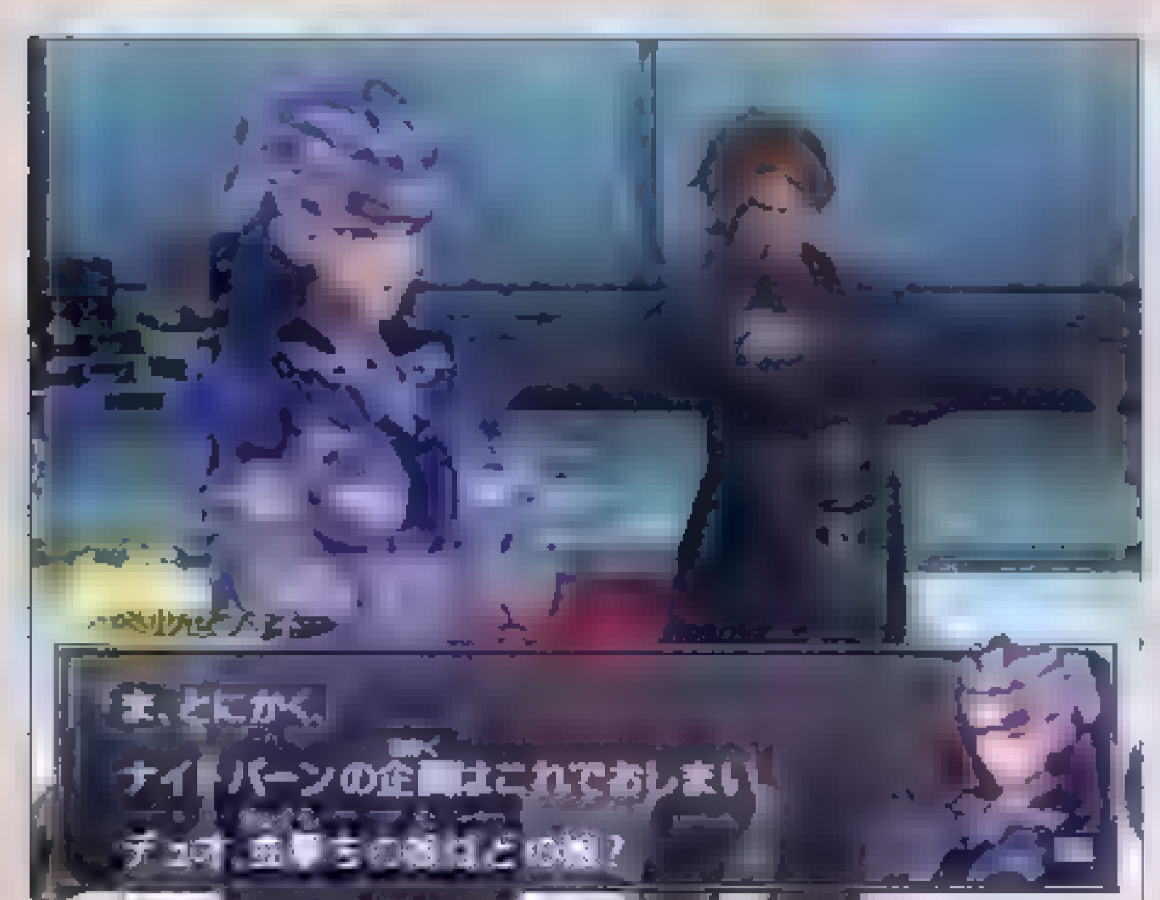
佩尔赛芙妮趾高气扬的话让迪恩等人的怒火开始燃烧起来。

“不过呢，提出这个企画的可是个人类哦，人类策划的节目让人类送死，这也算是自作自受吧。”

伴随着佩尔赛芙妮的话，真正的始作俑者终于出现在众人面前。

“奈特班？”眼前的场景对于迪恩来说无疑是一个巨大的冲击，以至于只能呆呆地张着嘴巴说不出一句话来。

真实的奈特班和电视墙上出现的没有任何不同，强大、稳重、值得信任，处处都流露出身为一个出色战士无以言传的魅力，但是他的做法却完全不像外表所展现



给别人的印象。在他的说法中，这个节目的目的是为了借着有勇气的人类给所有人类打气，以增加最新开设的矿山的志愿者。

为了这个听起来没什么说服力的解释就可以把人类的生命当成道具来利用，一直以来都是迪恩偶像的奈特班居然是这样的人。

在奈特班以前辈的姿态的挑衅下，迪恩终于抑制不住和他打了起来，结果简直显而易见，一个初出茅庐的少年终究拜倒在出色战士的力量之下。

“作为这次录影的报酬，以后有什么要求可以来找我。”离开电视台之前，佩尔赛芙妮补充道。

回程的路上，迪恩一直在想着奈特班的事。

自己崇敬的奈特班为什么会变成这样的人。

事情总是接踵而至，不让人有丝毫喘息的时间，刚一踏出电视台的大门，几个穿着破旧，和整条街的气氛非常不合的小孩子就突然跳了出来。

是弃民街的那群孩子们，让人意外的是充当保护者角色的芭丝吞尔没有一起来，但是孩子们接下来的话很快解释了这个疑问。

芭丝吞尔突然病倒了，她得的是最近突然在全人类范围内流行起来的“砂食症候群”，从佩尔赛芙妮那里利用报酬得到的药是贝尔尼族专用，不能医治人类，为了芭丝吞尔，大家决定前去附近的神殿，那里还居住着一些珐尔盖亚的原住民巴斯卡，长期以人类作为研究对象，他们应该会有治疗“砂食症候群”的特效药。

在弃民街迪恩还遇到了一个名叫凯萝尔的小女孩，这已经是第二次见面了，不久之前的一个迷宫中也曾碰到过她。让人印象深刻的是她随身携带着一块很显眼的石板，就像是个护身符一般，虽然形状和颜色多少有些区别，但是这个石板和托尼爷爷给迪恩的饯行礼物其实是差不多的东西。

或许这也不代表什么，古雷格也带着类似的石板。

据凯萝尔自己说一直养育她的教授突然不知道跑去哪里了，于是她只好跑出来满世界寻找教授。虽然这个小女孩有些胆小和笨手笨脚，却有着和自己年龄完全不相符的知识和礼仪，能教导出这样的孩子的监护者想必也不是一般人吧。

——至少在凯萝尔提到教授的特征是“体型巨大，有大胡子”，而且是个考古教授，喜欢满世界乱跑之前大家都是这么想的。

体型巨大，有大胡子，这不就是上次偷了镜子的贼吗，如果没记错的话，他也确实自称过自己是个教授，之所以要得到镜子是为了作什么什么研究之类。

家家有本难念的经，如果养父是个这么乱来的家伙，像小大人一样成长几乎已经是命中注定的事了。

“巴斯卡一直都住在那个神殿里，他们的研究中最重要的课题就是星球的衰败和人类的关系。”为了解答众人的疑惑，一路上凯萝尔都在解释关于巴斯卡的事情。“知道关于古代文明技术的事吗？从现在开始算12000年前，这个星球上有非常先进的古代文明技术。”

“稍微知道一点，巨像兵和这个神殿都是那个时代的产物。”瑞贝卡接道。

“没错，那是一个很有活力的黄金时代，但是从巨像兵出现开始，机械生产制造出的污染物质开始慢慢削弱星球的生命。结果就是，珐尔盖亚的所有生物都受了影响，健康状况日益下降，空气、水、土地都受到了污染，这样下去当然会妨碍到星球的正常循环。”

瑞贝卡突然想到了什么，“那么说芭丝吞尔的病也是因为受到这个影响……？”

“很有可能。事实上贝尔尼族也有很多和芭丝吞尔患上差不多症状的病的人，而且在最近好像越来越多……”

在凯萝尔的说法中，人类在12000年前为了让衰弱的星球得以恢复而舍弃了盛极一时的科学技术，情况终于随着时间的流逝渐渐好转起来，但是最近不知道受了什么影响，生物的患病率和死亡率又开始提高，贝尔尼



族和人类都在为奇怪的病症而苦恼。虽然贝尔尼族也研制出了一些特效药，但是贝尔尼族的身体结构和人类不同，药物无法通用。而现在要去见的巴斯卡，一直对人类的生态很有兴趣，他们的手中应该会有研究过程中制作出的特效药。

“教授也说过，这个星球已经快到极限了，再过几年就没有办法再住人了，为了阻止这些事的发生，他一直在世界各地寻找解决的办法。”凯萝尔以这样一句话作为结束。

嗯，看来大概错怪了教授……

由于凯萝尔一直在不断地说话，很快就到了神殿的中心部，巨大的圆形大厅中挺立着一个醒目的映像投影装置，据凯萝尔说，这里面储存了关于珐尔盖亚的历史，在好奇心的驱使下，迪恩启动了装置。

前面的历史部分就如凯萝尔所说，不同的部分在星球渐渐枯竭的后期开始，产生了危机感的人类为之后的决策进行了很多争论和设想，最终对立的意见终于激化，珐尔盖亚进入了两个体制并存的分裂时期……

由于稳健派的妨碍而导致的冲击引发了次元乱气

流，珐尔盖亚陷入崩坏的边缘，能量几乎完全消耗殆尽，强硬派的行星改造装置无法实施，于是终于抛弃了地球前往宇宙，寻找一个新的可以居住的星球，而稳健派则留了下来，和珐尔盖亚命运与共。

“强硬派……稳健派……好像以前在哪里听过……”阿维莉尔试图回忆起关于这两个词的记忆，但只引起了一阵剧烈的头疼。

……留在珐尔盖亚的稳健派开始汲取生物的能量回复星球本身，并建造了三个处点作为能量注入点，珐尔盖亚的三力所，一处是这里，一处……

毕竟是年岁不饶人，没说上几句投影装置就被雪花点覆盖了，瑞贝卡连踹带踢才让它好歹恢复了元气。

……但是，除了处点之外还有其他媒介让人类和星球联系起来，那就是召唤兽石板。

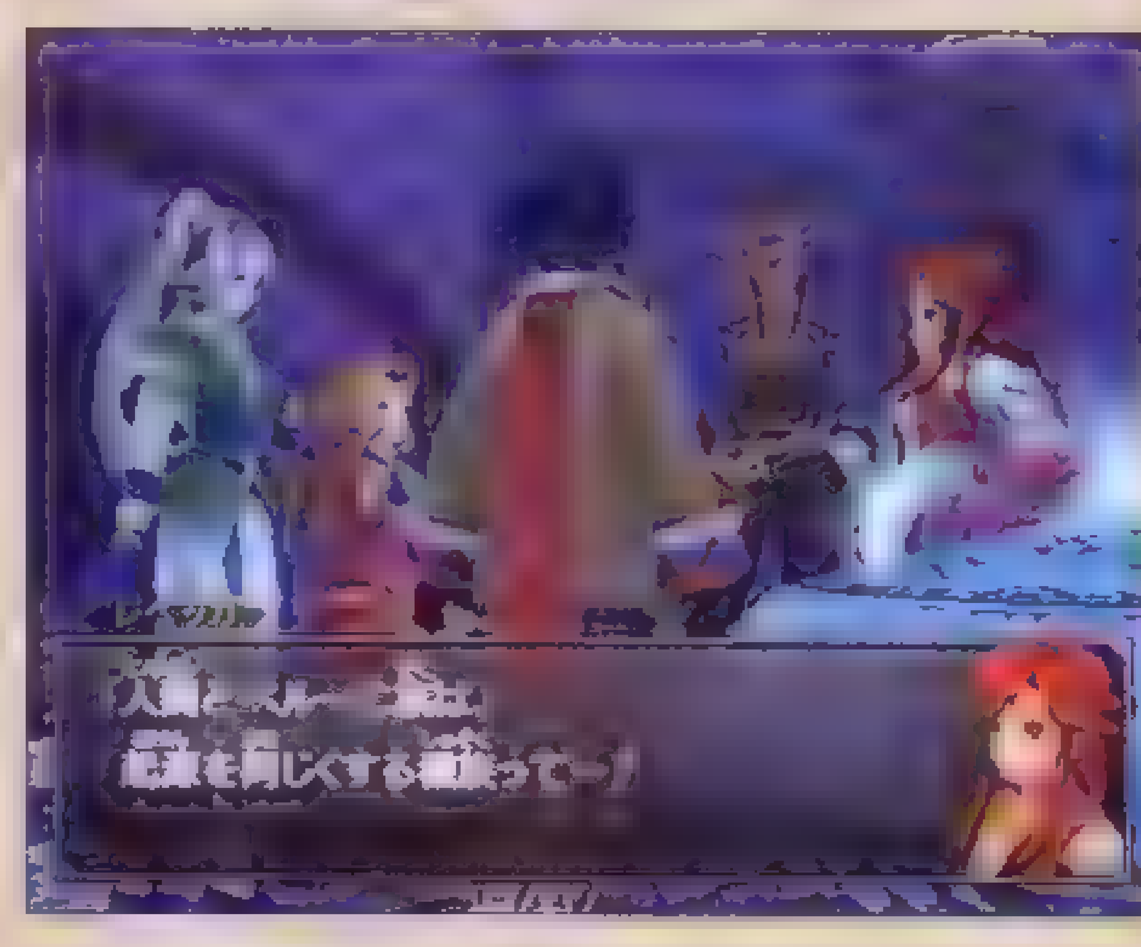
召唤兽石板，确实在离开家之前托尼爷爷交给迪恩的东西就叫这个名字。在旅途中遇到的凯萝尔和古雷格也带着这种石板，难道说有什么特别的含义？

……最早的召唤兽石板经过确认一共有六个，除此之外还有一种可以复制其他召唤兽石板的复制石板存在，不过到底是谁制造了它，至今仍然是个谜团。

……追记，经历漫长岁月，舍弃科学技术以同珐尔盖亚共度危难的人类、从宇宙中归来的贝尔尼族，起源于同一种族的他们终于要再次共同迎接星球的命运和未来。

投影装置最后的追记部分显然震惊了所有人。

贝尔尼族和人类起源于同一个种族，这简直是一场天大的笑话。



第五章 阿维莉尔的过去

NICE ACTION



“强尼·阿布鲁希德？以前住在这里的一个男人好像就叫这个名字。”治愈了芭丝吾尔的病之后，再次踏上旅途的众人来到了以农业闻名的阳惠之村，在这里却听到了这个出人意料的消息。

“不过……那已经是十年前的事了。”接下来的这句话，立刻将所有人燃烧起来的热情之火瞬间浇灭。

不过，往好的方面想，至少也证明了强尼·阿布鲁希德确实是一个男人的名字。

为了帮助阳惠之村夺回被高布族抢走的粮食而向高布族的据点进发，在村子的出口处，一个穿着女仆装的少女吸引了迪恩的注意——那个少女似乎正在流泪。

“啊，不好意思，怎么了……？”少女很敏感地发现了这群陌生的来客，露出微笑询问着，就像是刚才根本没有哭泣一样迅速离开了村口。

这个场景让迪恩想起了第一次见到阿维莉尔的时候，阿维莉尔也是这样默默地流着眼泪。

“我也不知道到底为什么……自然而然的就……”阿维莉尔只是这样解释道，而且从她的眼神中看不出说谎的痕迹。

女人果真是很复杂的生物。

不知道究竟是命运的偶然还是必然，高布族的据点是一个废弃了的神殿，在这个神殿的尽头，出现了类似在巴斯卡的神殿中看到的机械，看来这里就是珐尔盖亚的另一个处点。

这个机械的顶端有一个圆形的凹槽，还有一些奇怪的文字，除此之外似乎没有其他特别之处。

“把召唤兽石板放上去。”阿维莉尔轻声读出那些奇怪的文字。

在上一个处点遇到巴斯卡研究员时，他们曾经很惊讶地称呼阿维莉尔为“冰之女王”，还毕恭毕敬地送给大家一块石板，加上可以看懂这些奇怪的文字，阿维莉尔的身分看来确实有所蹊跷。

但是现在暂时不管这些，把召唤兽石板小心翼翼地



塞进凹槽中，投影仪果然出现了画面。

画面中，正是迪恩和阿维莉尔第一次相遇时的场景。

再塞进凯萝尔身上的召唤兽石板，画面变成了凯萝尔和教授在一起的模样。

看来这是一个可以将召唤兽石板上的记忆转化为图像的机械。

接下来轮到阿维莉尔，如果真能将记忆重现，这无疑是唤回阿维莉尔过去的最佳办法。

随着一片黑暗，投影仪开始回放召唤兽石板上的记忆。

记忆中的阿维莉尔正从一个奇怪的建筑中走出来，在那建筑之外，一片空旷荒凉得不像是属于珐尔盖亚的大地延伸开去，直到天际尽头，天色异常昏暗。荒野上早有五人等待在那，迪恩、瑞贝卡、古雷格、凯萝尔，还有一个，是所有人根本不曾想到的人，枪克。

“为什么……大家的表情都这么沮丧？”凯萝尔小声描述着这个奇怪的画面。

从来不曾去过的场景，甚至都不曾见过，这是什么时候发生的事？而且，这个画面中的场所到底是哪里，即便是一直在世界环游的古雷格也对此毫无印象。

“我也不认识这个地方……”阿维莉尔努力回忆着，“但是不知道为什么，有种很怀念的重要场所的感觉……”

而且，真是个看起来很寂寞的地方啊。

除此之外，在回忆中相互注视的迪恩和阿维莉尔，两人之间似乎总有着什么难以形容的暧昧与牵连。

黑之舰船

巨大的谒见之间中，不管什么时候都充满了压抑和肃穆的氛围，至少对于贝尔尼族四天王之一的法利杜恩来说，这个房间始终让人浑身难受，即使他是强硬派四大天王中最受器重且忠心不二的人，也不能否认自己的主子沃尔森实在是个很难对付的麻烦人。

“行星改造装置启动造成的影响在下已经确认了，不过有件事情很奇怪……密西兹密阿地区有一个受了影响的人类，据说突然恢复了健康。”刚从电视台赶回来的佩尔赛芙妮正在向沃尔森报告。

“是巴斯卡那些家伙干的好事吧，那么强尼·阿布鲁希德又如何。”端坐在王位上的沃尔森皱起眉头，不可否认，这个看起来很年轻的统治者却有一股和自身美貌及年龄不符的威严。

“非常抱歉，这件事在下还没有查出来。”

“是么，那也没有办法。”虽然话是这么说，但从表情上看起来沃尔森似乎并不满意，“巴斯卡的那群研究员一直以来倒是都很听话乖巧，看在他们长期保持中立的份上我向来都睁只眼闭只眼，不过这次偏向稳健派的行为看来是需要一点处罚了。”

“千、千万不可啊沃尔森大人！巴斯卡的研究成果是左右到我族命运的关键。”佩尔赛芙妮慌忙答道。

“你的意思是现在对巴斯卡下手还太早了？法利杜

恩，你的看法呢。"

法利杜恩一向不会因为感情或者其他原因而作出错误判断，因此他的意见对于即便是沃尔森这样的独裁者，也仍然具有一定的参考价值。

"不管怎么说，巴斯卡是强硬派和稳健派都不可侵犯的领域，现在装置启动还没有完全成功，在下认为最好还是继续观察下去。至于强尼·阿布鲁希德的事，在下已经和卡尔克提亚找到了一些线索，一旦有新的发现就立即向您报告。"

稳重的回答让沃尔森的神情稍有和缓，"为了让我们种族繁衍昌盛，一定要找到强尼·阿布鲁希德。"

"但是，沃尔森大人，难道真的要启动行星改造装置吗？"

"怎么？你反对？"沃尔森的眉毛再度挑起，佩尔赛芙妮的突然插话让他非常不爽。

"没有，只是行星改造装置的危险性很大，虽然可以改善珐尔盖亚的环境，去除影响我族生活的有害物质，但是……环境的变化会造成其他生物的牺牲，珐尔盖亚的原生物一旦灭绝，必然会对生态系统造成重大影响，这点实在不能忽视……而且12000年前，启动装置时也导致了次元乱气流出现……还请慎重考虑。"

"我族的生死存亡迫在眉睫，除此之外，你还有什么更好的方法吗？"顿了一顿，似乎突然想起什么的模样，沃尔森突然问道："说起来，你的姐姐好像也是因为珐尔盖亚的排斥去世的吧？"

"是，大约是五年以前。"

"那就够了。"沃尔森的决定一向不容置疑。"也是为了死去的同族，珐尔盖亚的改造计划不会改变。"

结束了让人压抑的报告，佩尔赛芙妮不禁回忆起在电视台中杜奥的问题。

"那个银发的阿维莉尔就是冰之女王吧，为什么不抓住她？亲手抓到冰之女王可是一项巨大的功劳哦。"

这个问题在佩尔赛芙妮的心中早有答案。

对于沃尔森，或许她一直都有所保留。

比起冰之女王，她更感兴趣的反倒是杜奥和奈特班。极力追求真实的杜奥，被虚伪的谎言所包裹的奈特班，一个贝尔尼族，一个人类；一个极端和另一个极端，但是这两人却一直可以在对方身上找到自己没有的东西，真是有趣的两个人，想到这里，佩尔赛芙妮的嘴角浮现出一丝微笑。

眼尖的迪恩在地上发现了一块看起来很陌生的召唤兽石板，听说强尼·阿布鲁希德曾经来过这个神殿，或许这个是他留下的也说不定。

总之先放进去看看再说，虽然偷窥别人的回忆不大地道，但是作为关系重大的重要情报来看也顾不上这么多了。

和之前看到的所有回忆都不相同，这次的影像只有黑白两色，状似平静的人类村庄中，行走着一个大约十多岁的银发少年，看外表很显然是贝尔尼族，但是感觉上来说，又有一些接近于人类。

这大概就是传说中贝尔尼族和人类的混血儿，虽然贝尔尼族和人类通婚也不是不可能的事，但是真正见过拥有两族血脉的混血儿的人却是少之又少。

转眼间，场景从村庄变成了一个熟悉的神殿场景。

"哦呀？不就是这里嘛。"迪恩兴奋地叫起来，"果然是强尼·阿布鲁希德啊！"

相对于迪恩的激动，凯罗尔的冷静简直和年龄完全不成比例，"现在还不能确定，继续往下看吧。"只是一句话，就将众人的注意力再次集中到画面上。银发的少年穿越了神殿的大厅，在那个机械前伫立许久，好似正在偷偷哭泣。

就在他背对着哭泣的时候，一团黑色的影子从死角处突然蔓延出来，不断膨胀壮大，开始向少年所在的方向移动，在这关键的时候，画面突然完全消失，不管之后发生了什么，这块召唤兽石板上的回忆已经全部重现完了。

尽管看到了些似乎很了不起的东西，但是说到底其实还是什么重要的东西都没有确定下来，带着沮丧的心情，众人拖着顺手从高布族那取回来的粮食回到了阳惠之村，在村子最大的饭店里，首先映入眼帘的就是之前在村口哭泣的古怪少女，原来她是这里的服务生，从店主的口中得知她的名字叫露茜璐，因为之前的事情多少有些不放心的瑞贝卡随口和店主聊起了关于露茜璐的事。

"这是她最后一次在这里上班了。"因为取回了粮食的缘故，店主对迪恩等人分外热情，"很快就要卖给贝尔尼族了。"

男人在矿山工作，年轻的女人被卖到贝尔尼贵族家服务，这就是出生在阳惠之村的人无法逃避的命运。当然，说是在矿山工作，倒不如说是强制性的劳动，从早到晚从来没有休息的强制性工作，去矿山工作的人从来没有一点消息传出来，甚至没有一个人回来。

阳惠之村的村民，惟一知道的只有每天从矿山中传来的挖掘机的金属声：砰砰，砰砰……因此，那个矿山被叫做"砰砰山"。

"所有事情都是从五年前矿山建成后开始的……如果不是这矿山，恰克也不会离开这里。"店主大婶叙述着沉重的事实。

"恰克？巨像兵猎人的那个恰克？"



第六章 抛弃迷茫吧

回忆起和恰克相处的短暂时间，虽然没有谈到过什么深入的事情，但是在稍稍有些轻浮的表面之下，恰克无疑拥有一些让人难以忘却的东西，或许这些东西，和大婶正在回忆的过去密不可分。

面对迪恩和恰克相识的事，大婶也显得十分惊讶。

"你们怎么会认识恰克？他就是和露茜璐从小一起长大的青梅竹马啊。因为朋友都被强迫去矿山工作，这孩子说了一句'不能让重要的朋友死掉'，就跑出村子了，是吗，现在做了巨像兵猎人了……"说着，大婶的脸上露出了一丝不易察觉的欣慰。

"恰克身边的人，包括双亲，朋友，都走得差不多了，这孩子一直觉得是自己的责任，但是跟他又有什么关系呢，这是一个被贝尔尼族的诅咒毁掉的村子啊……"

越是随着旅程的继续，越是见到更多贝尔尼族犯下的罪行，在迪恩这个单细胞而善良的脑袋中，不知道什么时候开始就种下了改变这种错误现状的想法，但是光是凭着势单力薄的几个人能做些什么，做到什么程度，谁知道呢。

走到村口的时候，刚才提到的恰克居然就站在小道中央，若无其事地向迪恩等人打着招呼。

赶在这个时候回到阳惠之村来，恰克的心思简直连个笨蛋都能猜到，但是提到露茜璐的事，恰克犹犹豫豫就是不肯跟着迪恩一起去追回正前往车站的露茜璐，就像是在逃避着什么一样。

恰克逃避的东西正如饭店的大婶所说，他一直将身边发生的不幸都归咎于自身的责任，胆怯让他甚至不敢接近自己关心的东西。

越是珍惜的东西，越是不敢靠近。

在迪恩的劝说和激励，甚至是恨铁不成钢的责骂之下，恰克终于鼓起勇气决定尝试努力一次。

从车站带回露茜璐的计划没有所想的那么简单，前来迎接露茜璐的人居然是贝尔尼族四大天王的法利杜恩，几乎不费力地将恰克打倒在地之后，法利杜恩带着露茜璐扬长而去，只留下因为力量悬殊深感挫败的恰



克，以及无法介入这场两个人之间对决的迪恩等人。

看着沉默的恰克，迪恩甚至找不到一句话来打破这个沉闷的空气。

虽然露西娅被带走的事实让恰克受到了巨大的打击，但是除此之外大家还是要面对一件事。

砰砰山，以及到了矿山之后就音讯全无的村民们，在那个矿山里一定掩藏着什么古怪的、无法放任不管的东西。

矿山里当然掩藏了什么古怪的东西，一踏进矿坑中大家就立刻被一只巨大的魔兽所袭击，好不容易才给了它一点教训。

有这样的魔兽把守着出口，难怪没有人能从矿山回来。

而这些，似乎都是奈特班的所作所为，联想起奈特班在电视台所说的“为了鼓励更多志愿者加入新建的矿山”，奈特班到底是不是贝尔尼族压迫人类的帮凶这个问题好像更加难解起来了。

与此同时，瑞贝卡在恰克的身上，看到了那块熟悉的石板，但是最让人惊讶的远远不是这个。

让人惊讶的是，这里所有的石板都是最初制造出来的石板。

阿维莉尔静静地描述着这个事实，“托尼爷爷交给了迪恩两块，巴斯卡送给我们一块，古雷格、凯梦尔、恰克都有一块，这样看来，全世界仅有的六块原始石板都在这里了。”

比起偶然来说，更多人宁愿相信这是命运的一部分，或许因为，不管命运这个词听起来有多俗套，都会让人变得更有勇气。

但是命运也会让人觉得无力，特别是当你知道它并不尽人意的时候。

顺着矿井一路走去，沿途错综复杂，四通八达的矿坑通路中还留有不少魔兽出现的痕迹，在一间如同监狱一般由铁栏杆组成的大房间里，关押着很多阳惠之村的村民，其中还有一个是恰克以前的朋友。

不管怎么说，找到了人就好，打开监狱的开关把村民都放了出去，迪恩也正打算离开这里，奈特班却突然出现在众人面前。

“你不是上次电视台那个小孩吗？到底在这里干什么。”出人意料，奈特班对迪恩还颇有印象。

“我在干什么……应该是你在干什么才对吧，你为什么要背叛人类为贝尔尼族做这样的事？”

自己所崇敬的人其实是一个根本不值得尊敬的人，这个打击对于迪恩来说无疑是对信念的一次巨大冲击。

奈特班甚至连眉头都没有动一下，“你误会了，我是为了让人类的地位得到提高才把挖掘矿山这么重要的任务介绍给他们。”

“那么，这些监狱关着的人呢？”迪恩愤怒地指向已经人去楼空的几排铁格子。

“那些？在矿山干活可不是个轻松的差事，总有人想偷懒或者逃跑，这也是没办法的事。”

“出口那里的魔兽呢？你是用人类在饲养它们吧！”

“只不过是用来提升工作时的效率而已。”

与其说是提升工作的效率，不如说是逼迫更为恰当，奈特班的解释简直丝毫可信度都谈不上。

与此同时，一声巨响从出口的方向传来，像是什么东西爆炸的声音……

“对了，顺便提一下，为了防止这里的秘密外泄，所以出口安装了炸药，估计那些逃跑的家伙们已经上西天去了吧。”奈特班轻轻松松地说着，“不管怎么说这里都完蛋了，贝尔尼族当然不会对这件事保持沉默，如果要怪责下来，阳惠之村的那群人大概是第一受害者吧。”

毫无疑问，奈特班已经变成了贝尔尼族所操控的一个玩偶，曾经代表人类的他不知道什么时候起已经消失了，取而代之的是一个自认为超越了人类身分的腐烂的贝尔尼族走狗。

尽管他自己并不这样认为。

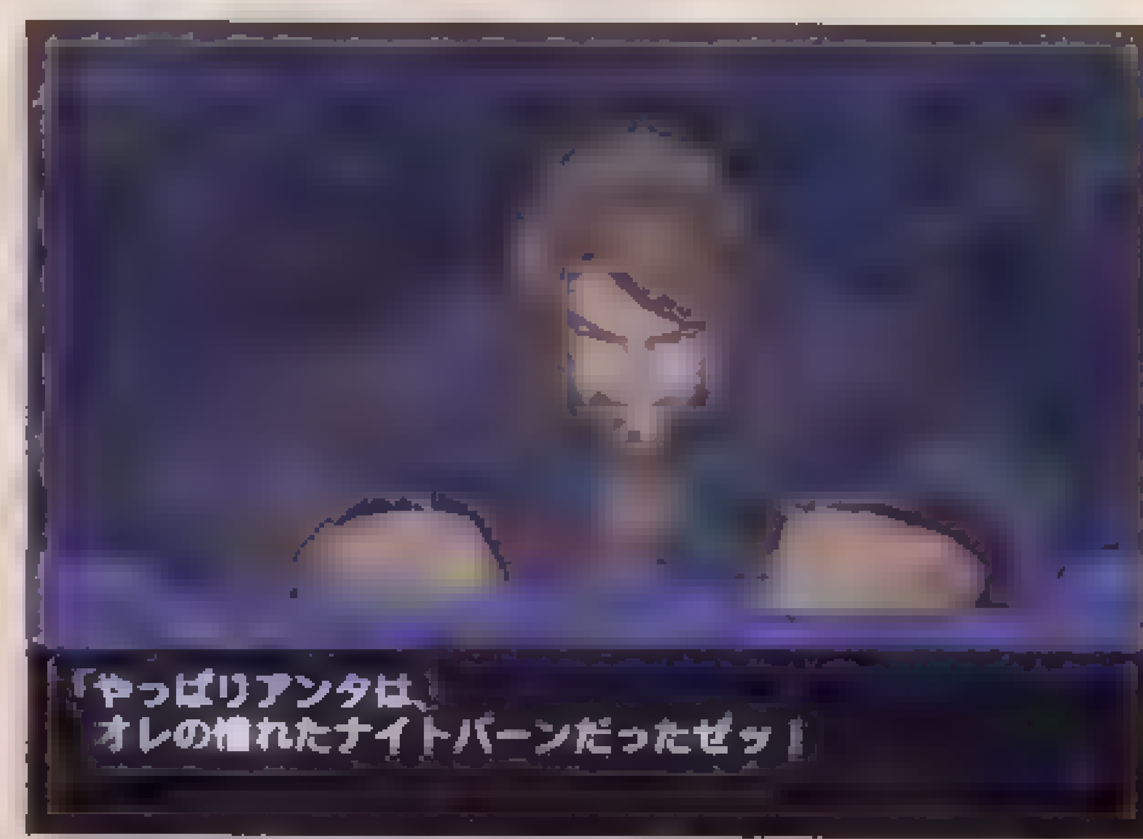
但奈特班是一个重要到曾经成为迪恩人生道路目标的人，所以与这个男人之间的问题，终究还是要以男人的方式来解决。经过了这么久的刻苦锻炼，迪恩与奈特班之间的实力差距已经再没有之前那般巨大，而到了无限接近的程度。

甚至迪恩比起信念已经变质的奈特班来说，或许还要更强大一点。

“呼呼呼……让你失望了，你憧憬的奈特班不过是个虚假的幻象而已。”奈特班大概自己也未曾想过会被这样一个毛头小子打败，但是败下阵来的他看上去反倒有种放下了负担的感觉，“其实，很早之前我和你的想法是一样的，一定要越过贝尔尼和人类之间的隔阂……不过现在的结果却是这样，你知道为什么吗，因为‘越过隔阂’是错误的。”

“啊？”

“正确的道路应该是‘打破隔阂’，‘越过’是一个人的事，而‘打破’才能解救全部的人类。”奈特班的眼睛中散发出激动的光芒，这是多么久违的感觉啊。“一个



人越过隔阂能做到的十分有限，所以要打破隔阂，让全部的人类都独立，你能做到吗？”

迪恩以坚定的眼神表示了自己的决心。

“呼呼，我很期待哪，这个拿着，一定会用得上的。”奈特班把自己的猎人之证递给迪恩。

小心翼翼收起猎人之证，迪恩仍然有一件重要的事想问奈特班，为什么他会变成现在这样。

“……是因为我爱的女人……为了她我才想跨越人类和贝尔尼族的隔阂，但是她被法尔盖亚所排斥，已经去世了。她去世之后我又变成了一个人，那种孤独感很可怕，那时候我才知道，一个人再怎么努力也有极限。”

但是迪恩和奈特班不同，迪恩永远不会是一个人，他还有一路走来的朋友们。

轰！

矿坑随着一声巨响突然之间剧烈晃动起来，伴随着在岩缝中传来的阵阵轰鸣，灰尘、小石块、甚至大块的岩石不断向下掉落，看来是刚才的爆炸和过度开采矿山造成的结果，这个地方随时都有崩塌的可能。在一片混乱中，一块巨石向着迪恩的脑袋掉落，奈特班突然挺身而出，将迪恩推出了危险区域，自己却被压在石块之下。

甚至来不及考虑什么，迪恩就被古雷格拉着在矿山崩塌逃了出去，随着石块坍塌砸起的阵阵尘埃和巨响，奈特班的身影消失在了众人眼前。

黑之舰船

砰砰矿山崩塌的消息在第一时间内传到了贝尔尼族的耳中，这一切都要归功于电视台所建立起的壮大的情报网，在黑之舰船中沃尔森就可以通过世界各地安装的摄像机看到几千公里之外发生的事。

“奈特班现在还是没有任何消息，请尽早下令派兵去矿山搜索……”佩尔赛芙妮向沃尔森请示道。

“奈特班身为人类妄想与我族平起平坐，对我族的女人有所居心，这是天罚。”沃尔森似乎并没有什么救奈特班的打算。

“但，但是，他也算是为了我族才牺牲的，属下斗胆，如果现在立即出兵搜索，或许还有生还的可能……”

“这么说起来，奈特班爱上的那个女人应该是你的姐姐吧……”

奈特班确实是和姐姐相爱；但是，爱上奈特班的不只是姐姐，还有佩尔赛芙妮自己。长久以来这份感情一直被她深深地埋藏起来，特别是在姐姐去世之后。

沃尔森突然提起这件事，让佩尔赛芙妮一时之间不知道应该怎样应对。

好在沃尔森想说的关键不在于此，“这就是妄想越过种族之间的墙壁引来的惩罚，我也是这个触犯了这个禁忌诞生的结果。”

沃尔森之所以如此憎恨人类和贝尔尼族的交流，正因为他是人类和贝尔尼族的混血。

在他还是一个孩子的时候，也曾经天真地希望建立起人类和贝尔尼族之间的交流与联系，为此拼命努力，但结果却是变成了两方所排斥的异类。曾经幻想破坏人们建立起的隔阂的人、最终变成了努力维持这个隔阂的人，沃尔森也好，奈特班也好，面对人力所不能与之对抗的强大力量，终究都选择了另一条道路。

VERY BERRY



注：与ヒールベリー同音

第七章 左手是枪的男人

恰克对露茜璐的感觉到底是什么呢？

虽然他自己不愿承认，但是喜欢一个人就是喜欢，行为举止不懂得说谎，不管是为了露茜璐回到阳惠之村，还是为了露茜璐想变得更加强大，在他人的眼中看得比当事人清楚的多。

瑞贝卡所担心的是，在别人的眼中，自己和迪恩的关系到底是什么样的。

总之，再次见到露茜璐是在深窗之镇的一栋豪宅前，和之前所设想的凄惨模样不同，穿着女仆装的露茜璐看上去非常好，比起在阳惠之村时的忧郁就像是换了一个人一样，相较起来，一贯行事作风还算大大咧咧的恰克，就只能用扭扭捏捏来形容了。

之所以来到这个被称为是贝尔尼贵族居住区的深窗之镇来，还是因为杜奥的指点，在电视台节目之后，他一直尽职地挖掘着迪恩等人的事情并在电视中以纪录片的形式播出，魔天楼也好，弃民街也好，矿山也好，遍布全世界的摄像头都成为了现场报道的最佳利器——倒是十分符合他对真实性的要求。

虽然从电视台录制节目的事情发生之后迪恩就一直对他没什么好印象，但是这样看起来杜奥似乎也不是那么差劲的人，充其量是个追求真实性到走火入魔的怪人罢了。

特别是在得知奈特班的事之后，他似乎受了不小的刺激，让人难免有些担心。

不管怎么说，法利杜恩虽说是贝尔尼族四大天王，但为人颇为绅士得体，风评一向不错，再加上这个豪宅的主人妲伊阿娜——法利杜恩的外婆——也是一个十分和善的妇人，露茜璐平时休息还可以自由回家探望朋友，让大家暂时都放下心来。

“对了，我还和妲伊阿娜夫人一起看了电视上关于你们的报道。”露茜璐突然转向迪恩，“然后妲伊阿娜夫人说了，‘仅仅是自己跨越两族间的墙壁是不行的，要打破这道墙壁，让所有的人类都独立起来’。”

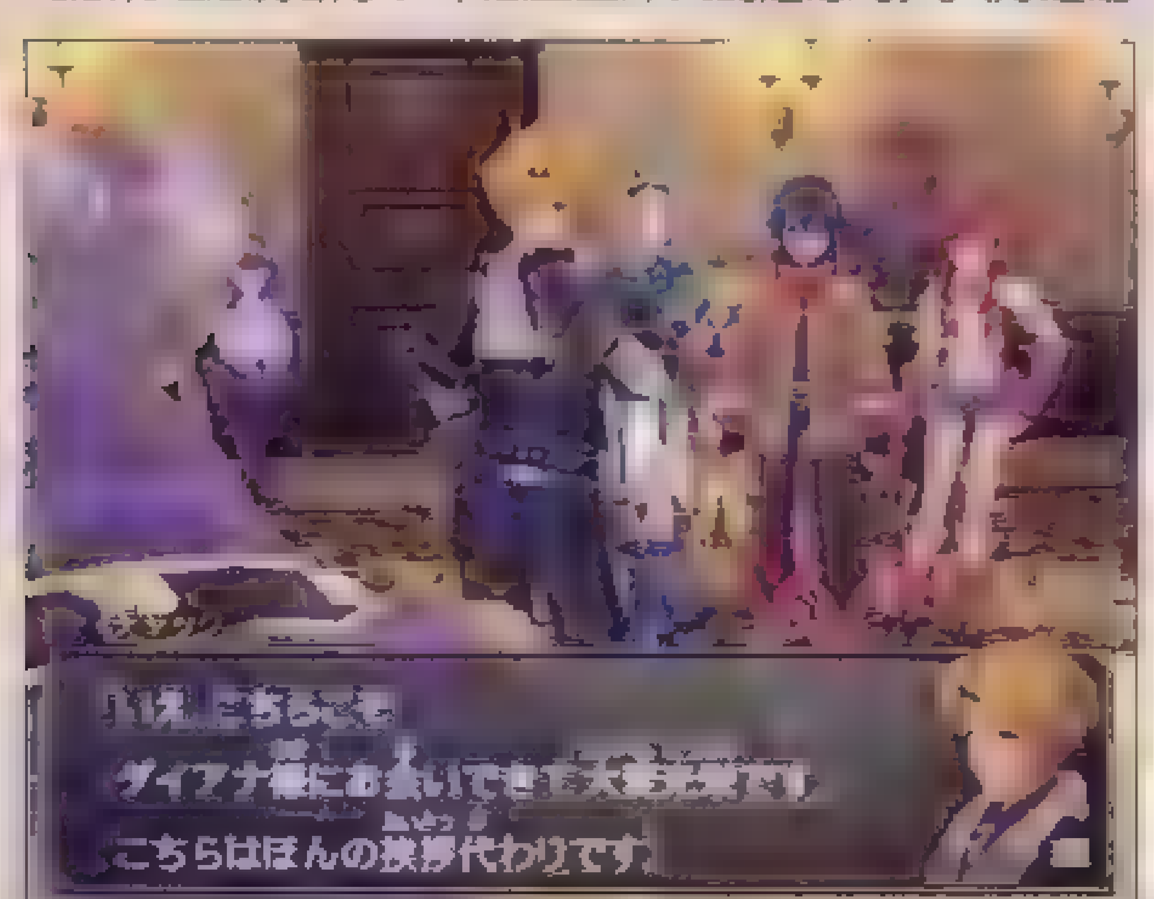
和奈特班所说的一样，没想到贝尔尼族也有这样想的人。

“‘让人类独立起来，这就是强尼·阿布鲁希德的想法’，妲伊阿娜夫人还这么说。”

妲伊阿娜认识强尼·阿布鲁希德？看来这就是杜奥指点大家到这里来的原因。

经过一番死缠硬磨，露茜璐终于败在了众人的坚持下，趁着法利杜恩不在的时候偷偷把众人引荐给了妲伊阿娜，如露茜璐所说，妲伊阿娜确实是个和蔼的妇人，不过似乎是因为不适应珐尔盖亚的缘故，长期卧病在床。在妲伊阿娜的描述中，强尼·阿布鲁希德是很久之前认识的人，一个正义感很强的男人，就像现在的迪恩一样。而这次见面之后，妲伊阿娜就要回到贝尔尼族的圣地洛库斯·索尔斯静养。

这次谈话并没有触及什么实际的东西就被突然回来的法利杜恩打断了，不想正面冲突的迪恩等人只好通过





暗道仓惶逃出这个豪宅，在途中遇到了神出鬼没的佩尔赛芙妮，出乎意料的是，她居然主动掩护大家逃跑。

在不知不觉之中，到底是敌人还是朋友，似乎已经越来越难以分得清楚了。

种族之间的隔阂虽然巨大，但是不管在什么种族中，都有超越了种族界限来思考和行动的人，只要有这些人的存在，就让人对未来不禁充满希望。

逃回街上之后，担心会给露茜璐带来麻烦的迪恩等人又回到法利杜恩的府邸前，正巧看到露茜璐和法利杜恩交谈时那股让人熟悉的融洽和谐气氛，在法利杜恩与平时不同的温柔表情映衬下，露茜璐显得羞涩而又幸福。

这是恰克从来不曾见到过的表情。

巴斯卡神殿

巴斯卡研究员们所在的这个神殿，经历了不知道多久的宁静时光，终于在教授到来之际全盘崩溃，每次教授在茶余饭后，研究开始和结束之前，只要想起凯罗尔，就必定要大发一通神经，天才总是有点和正常不一样的古怪之处，不过尽管这么说，教授的古怪之处也实在是太多了点。

至少每次当他大声叫“凯罗尔，我的小宝贝，我好想你，你到底在哪里啊。”的时候，饱受折磨但是敢怒不敢言的研究员们，至少要为此损失数以万计的脑细胞。

和平常一样，今天的戏码也是如此上演。

待到教授发泄完之后，研究员们才敢汇报最近的研究结果。

“自从返回珐尔盖亚之后很多人感觉的排斥现象，原因已经调查出来了。在珐尔盖亚的大气中含有大量有害成分Ub，我们回到星球的时候这些物质就存在，但是近年来突然急剧增多，珐尔盖亚的原住民体内天生含有抗体所以不受影响，没有抗体的我族正是因为这些有害成分才出现了各种奇怪病症。当然，还有一个人工的补救办法，就是利用召唤兽石板将Ub转化成无害成分，不过很遗憾，制造召唤兽石板的技术现在我们还无法掌握。”

“根据你们的分析，要大量生产石板最少还要多久？”教授收起夸张的表情，严肃起来。

“要达到12000年前的科学技术……至少还需要100年的积累。”一个研究员小声回答。

在那之前，贝尔尼族大概早就灰飞烟灭了。

看着即将激动起来的教授，可怜的研究员连忙补充道，“不，不过，还有一个办法，就是找到制造了石板的人，而且这个人的真实身分已经基本可以确定了。”

“谁？”

“有90%的几率是冰之女王。”

多年前的那一幕，从未在古雷格的脑海中消失，那一天，他失去了人生中最重要的东西，从此之后的生命只为了复仇而延续。

有的时候，看着单纯的迪恩，不知道为什么总能想

阿维莉尔的方式



起那一天挺身而出试图保护自己的儿子，正是因为这份奇怪的感情，让古雷格长久以来一直跟着大家东奔西跑。比起那些和种族有关的乱七八糟事，古雷格的目的十分简单，想亲眼看着迪恩的成长过程，想知道迪恩会成长为什么样的人，仅此而已。

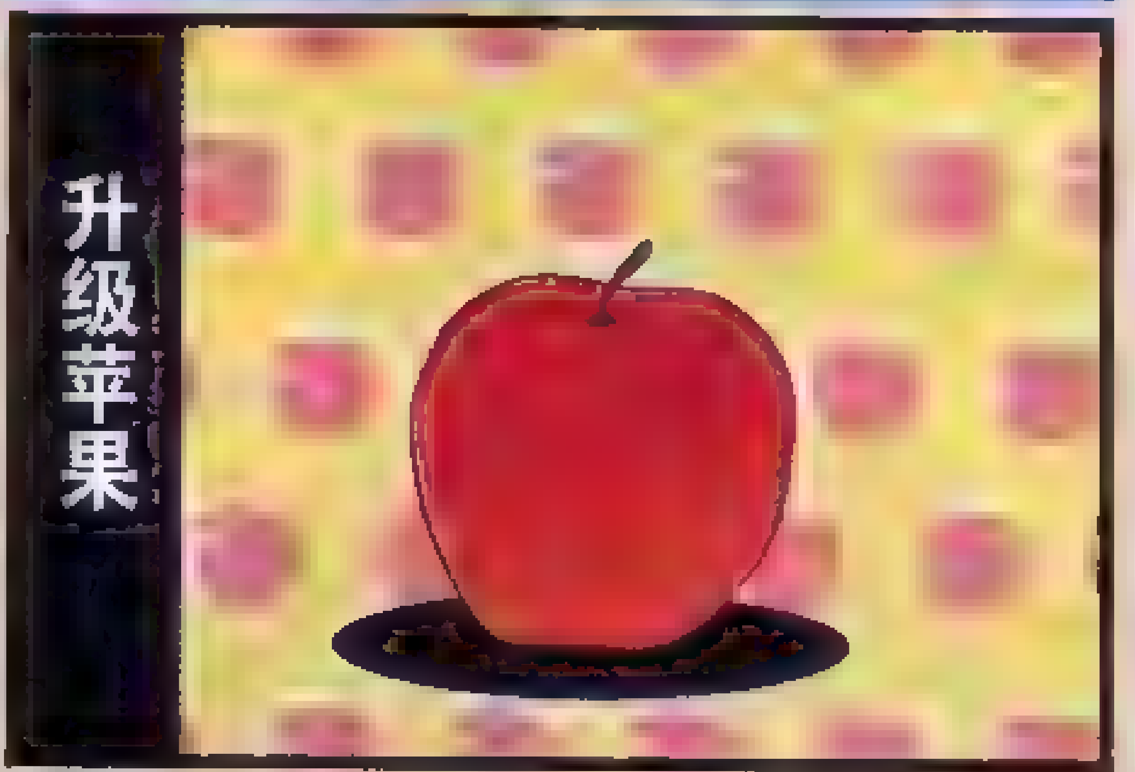
但是古雷格不会永远这样一直跟着大家继续旅行下去，对于他来说最关键的事情当然是复仇，为了复仇，什么都可以不要。

在一个渡鸟的口中得知关于“左手是枪械的人”在哈马托第三居住区出现的消息时，大家都知道，那个转折已经近在眼前。

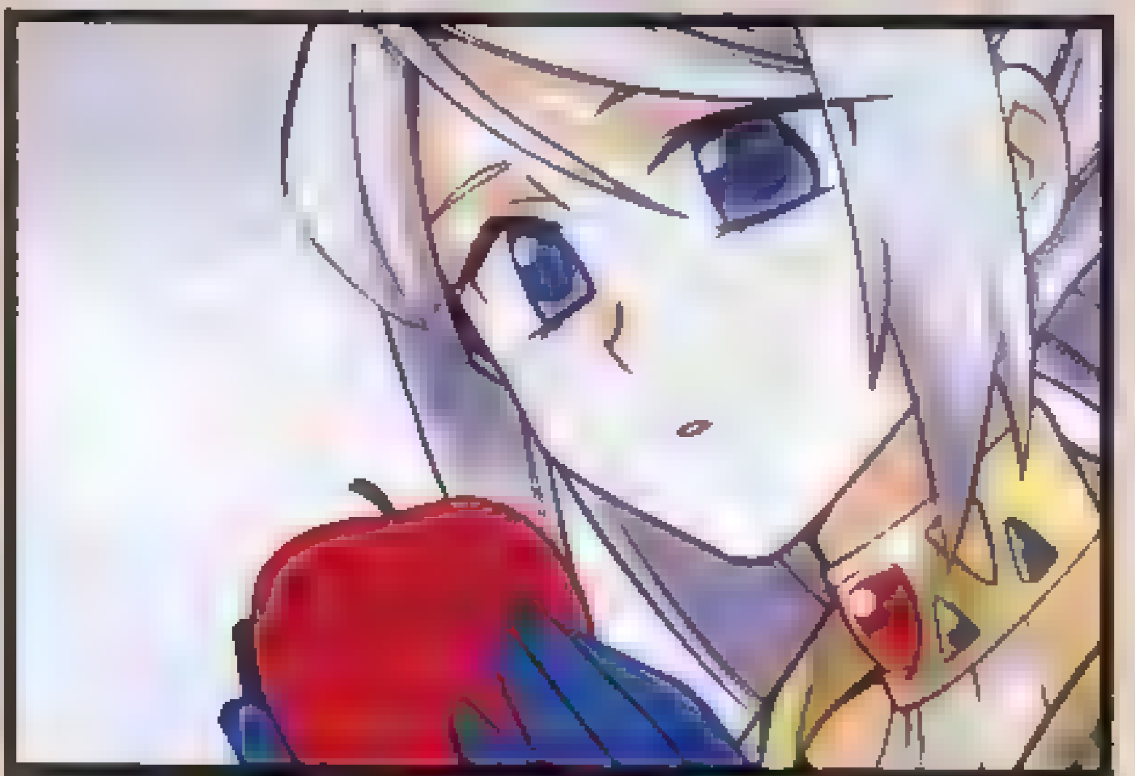
第三居住区是古雷格义父定居的地方，离开那里还有一段路程的时候，就可以听到里面不断传来轰隆隆的声音，这个动静就算说是两支军队正在猛烈开火也不会有人怀疑，再靠近一些，就见古雷格的义父慌慌张张从里面冲出来，见到古雷格后说了一句“我看到左手是枪的人了……”便晕倒在地上。

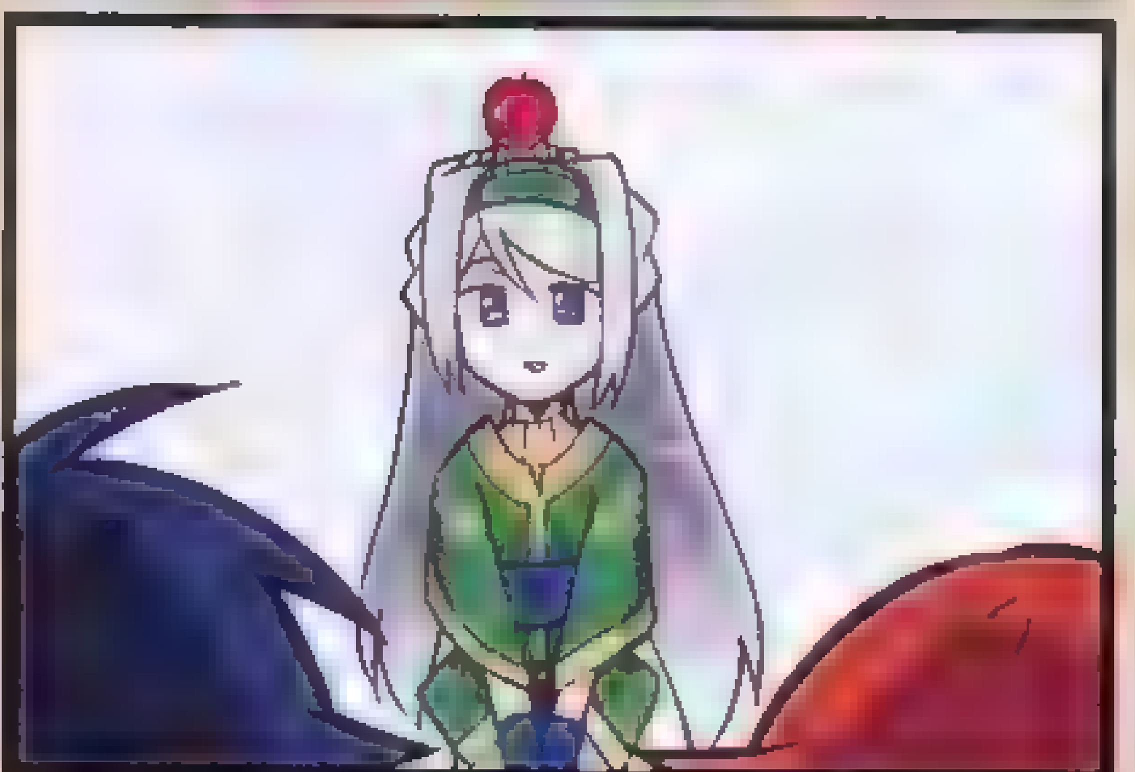
www.pdhbook

请射吧



（注：使用之后可以等级提升1级的贵重道具）







顾不上扶起义父，古雷格丢下迪恩等人一路直冲进去，完全无视居住区里嚣张跋扈的贝尔尼族士兵，一路冲到人为灾害发生的中心地带　一个左手是枪的男人。

瘦削但是肌肉分布匀称的身材，充满邪气的双眼，不论什么时候都似乎正在露出阴笑的嘴角，紧身衣和宛若机械般古怪的帽子，以及本该是左手的地方突然出现的大型枪械，这就是贝尔尼族四天王卡尔克提亚，整个贝尔尼族中最沉迷于杀戮和战斗的男人。

卡尔克提亚的身影将古雷格的记忆拉回到几年前的那一天，那一天和平常没有什么两样，只是刚改造好左手枪支的卡尔克提亚兴奋异常，路过在他看来犹如蝼蚁一般的某人类房屋时，顺手测试了一下新武器的威力，而作为测试对象的，就是古雷格一家。用枪连续击中了梅琳和泰多之后，卡尔克提亚仿佛玩游戏一样把枪丢给古雷格让他攻击自己，愤怒的古雷格毫不犹豫开枪，但是在卡尔克提亚如闪电般迅速的动作前，射出的子弹甚至连碰都碰不到他。

在卡尔克提亚扬长而去之后，义父回到家中看到了面前的惨状，而古雷格手中曾经杀死梅琳和泰多的巨枪变成了他莫须有罪名的最佳证据。

自从那一天开始，古雷格每时每刻都在寻找着杀人凶手的踪迹，现在，终于可以和他正面交锋。没有经过任何犹豫，古雷格就向对方发起了攻击，但是卡尔克提亚似乎比记忆中的又更加难以应付了一些，最终古雷格还是被他的强力一击击倒在地上。

或许是觉得有趣，或许是因为迪恩突然挺身而出维护倒在地上的古雷格，卡尔克提亚轻轻嗤笑几声，放过了受伤的古雷格，再次从他的面前扬长而去。

“想找我算帐就到弃民街见。”离开之前，卡尔克提亚嚣张地留下了这样一句话。

不管怎么说，古雷格的事情就是大家自己的事情，为了继续追踪卡尔克提亚的行踪，大家坐上了火车奔赴弃民街。

在车上，瑞贝卡终于按捺不住把迪恩单独叫了出去，平时开朗率直的瑞贝卡此时显得十分扭捏，“嗯……我们离开村子到现在已经过去很久了呢，迪恩的心里有没有什么变化之类的？”

“哈？变化？说起来这次的旅行确实长了不少经验…”

瑞贝卡可不是想知道这种无聊的事情，和迪恩说话看来真的不能绕弯子。

“啊啊，受不了了，我就直接问吧，遇到这么多朋友，你最喜欢的是谁？”

迪恩毫不犹豫地回答：“阿维莉尔，古雷格，恰克还有凯萝尔，大家都喜欢。”

“迪恩最喜欢的女孩子到底是谁呢？都已经这个年纪了，一定会对异性有好感吧。”瑞贝卡循循善诱，却被迪恩以“那么，瑞贝卡最喜欢的男孩子又是谁”反将了一军。

不管怎么问都问不出结果，瑞贝卡只好再进一步，“换一种问法吧！阿维莉尔，凯萝尔……还，还有我，你最喜欢哪一个？”

面对这么明显的问题，即便是处于迟钝期的迪恩实在难以应答，在支支吾吾之间，两人的对话被火车后面追来的巨像兵打断了。

错过了这次机会，就不知道还要等到什么时候才能鼓起勇气来了……瑞贝卡难以抑制地感到一阵轻松和不甘交织而来。

赶到弃民街之后，卡尔克提亚果然如他所说在祭坛中静候，但是卡尔克提亚之所以将大家引诱到这里来，完全不是为了和古雷格来一次多年之前的恩怨大对决，而是为了把冰之女王阿维莉尔带回去献给沃尔森。没有任何防备的众人在卡尔克提亚的陷阱下不幸中招，在神智昏迷之际被关进了强硬派的监狱之中，而阿维莉尔则接受了沃尔森的洗脑，陷入催眠状态中。

天路历程号

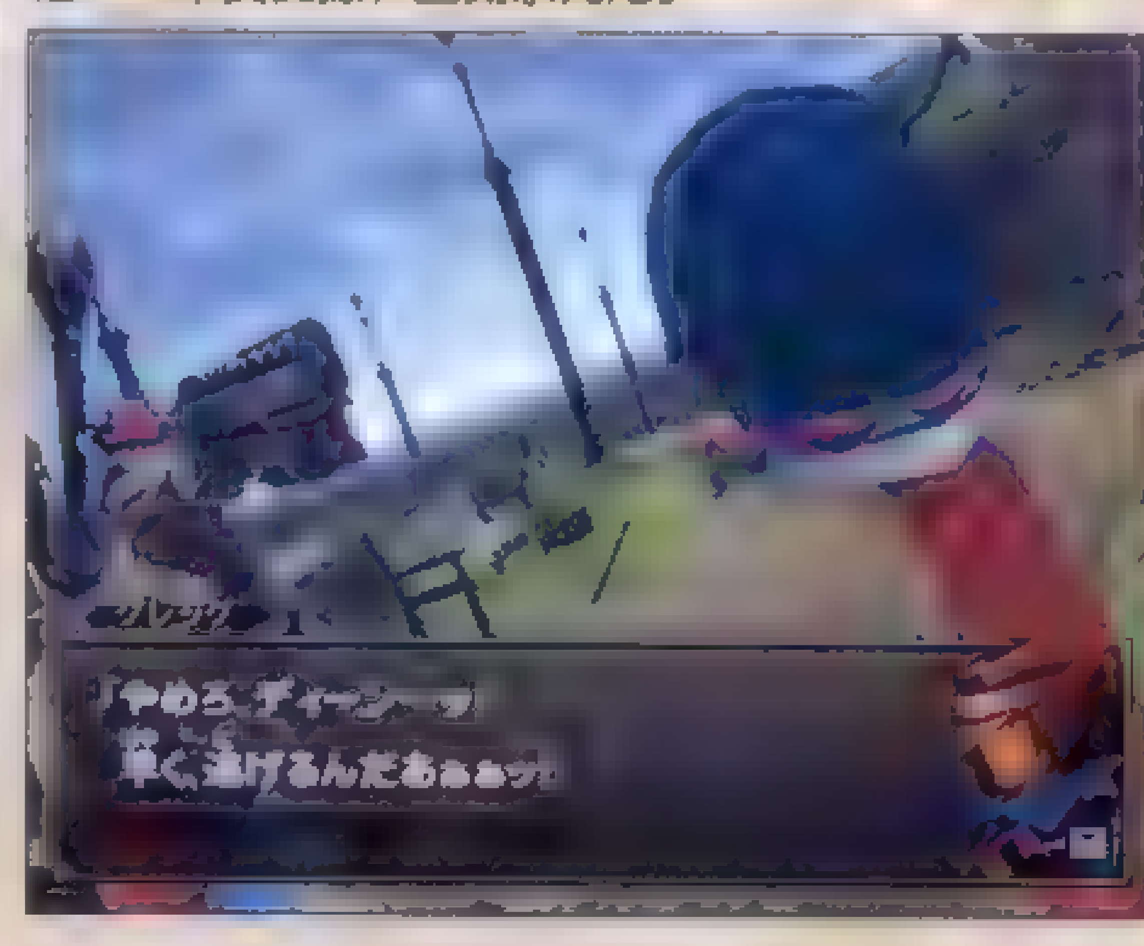
比起强硬派满世界到处都是的摄像头，稳健派的情报网似乎建立的也不差，仅仅不过半天的时间，最新的消息已经传到了通讯员的耳中。

“报告！强尼·阿布鲁希德被强硬派抓走了。”

听到这个重要报告的舰长立即从座位上站了起来，如果强尼被强硬派抢走的话，就再从强硬派的手中抢回来就是，经历了这么久的休息和休养，无论是自己，还是这艘海贼船天路历程号，都已经等候这个机会很久了。

不过，在出发之前，舰长环顾舱内，提醒所有人最后需要注意的一点。

“如果冰之女王阿维莉尔·梵·费露尔觉醒的话……不要犹豫，立刻杀死她。”



第八章　冰之女王

面前的情形对于迪恩等人来说显然非常不妙，莫名其妙地在监狱中醒来，然后就被贝尔尼族士兵带到了一个貌似斗技场的地方，圆形的广场上面是观众席，沃尔森和看起来眼神有些古怪的阿维莉尔就坐在正中，按照古雷格的说法就是，阿维莉尔已经被洗脑，成为贝尔尼族的同伙了。

不管怎么说，看这个架势一定是要被当成观赏品来戏耍一通的。

摆平了几个敌人之后，饭前菜已经上完，正餐即将到来。真正的危机几乎和想像中一样让人绝望，数个体积几乎是迪恩几十倍之大的巨像兵出现在这个圆形广场中，庞大的机械身体几乎要将整个场地塞的满满，没有任何弱点和感情，只是单纯的杀人凶器，这已经是人力所无法与其抗争的力量了，面对这样的力量，说完全不绝望绝对是个谎话。

“就这样把这些家伙一口气碾死吧，然后，冰之女王的记忆就可以复苏了。”圆形广场中情形已经不可逆转，冰之女王也已经被自己所洗脑，注视着迪恩等人不死心的表情，沃尔森禁不住得意地大笑起来，现在只等冰之女王恢复记忆，就可以创建出一个属于贝尔尼族的世界。

“为什么人类就是到了极限也不肯放弃……”与此同时，坐在他身边的阿维莉尔，似乎有了一些微妙的动静。

“怎么了，冰之女王阿维莉尔？不……应该说全能的贝尔尼族引导者强尼·阿布鲁希德。”

没有搭理沃尔森，阿维莉尔宛若梦游般走到看台的围栏前，毫不犹豫地跳进了圆形斗技场，落在赶来接住她的迪恩身上。

“这里就交给我吧。”从迪恩身上爬起，阿维莉尔说着就走向了巨像兵。

“不行！这不是人类能抗衡的敌人！”迪恩伸出手去阻止阿维莉尔，但是在她仿佛另一个人般的眼神注视下停住了脚步。

不是人类……所能抗衡的敌人。

“没关系。”阿维莉尔转过头来，神色平静的就像面前的那些巨像兵对于她来说都是纸片一样。

随着一阵诡异的白色光芒，原先占据了几乎整个斗技场的巨像兵转眼之间已经支离破碎，看着面前不可思议的场面，一时之间所有人都觉得自己一定是在做梦，片刻的沉默过去之后，只有凯萝尔的声音在寂静的广场中间传播，“……这是什么；这不是平时的阿维莉尔”

阿维莉尔决定留下来掩护大家逃走，但是法利杜恩，佩尔赛芙妮和卡尔克提亚已经挡住了惟一的出口，



一场恶战看来势在必行。

就在此时，随着墙壁的突然坍塌，一个比之前所有巨像兵都要更庞大的巨像兵如天神般突然出现，将大家扛上肩膀救出斗技场。

刚冲出斗技场中就见遥远的天际间一艘战舰越来越近，从中跳下一个男子，正落在巨像兵之上，向追踪而来的法利杜恩等人送上了一记威力惊人的问候礼。

“强尼·阿布鲁希德参见！”伴随着舰长的自报家门，法利杜恩再次手持光剑挥砍下来，同样被舰长轻松化解。

几乎是压倒性的绝对力量震住了站在巨像兵上近距离观赏这场战斗的所有人，但是，更让人惊讶的，是强尼·阿布鲁希德这个名字。

天路历程号

被强尼·阿布鲁希德从沃尔森的手中充满戏剧性地救出，之后又被带到一艘看起来很高科技的战舰之中，这一连串突如其来的变故几乎弄混了所有人的脑袋。

当然，比较起其他人来说，迪恩显然还保持着思维活跃的状态，至少在见到舰长大叔之后，他立刻激动异常地大叫起来，“刚才那个有型的大叔！不，强尼·阿布鲁希德！”

对方似乎很欣赏迪恩的精力充沛，豪爽地大笑起来，“正确的说法应该是‘前·强尼·阿布鲁希德’。”

前？这个说法有什么含义？

“哇哈哈哈！伤脑筋了吧！其实强尼·阿布鲁希德本来是用来称呼开拓者的称谓。”

这么说起来，开拓者这个说法，确实曾经在造酒乡的镇长那里听说过。

在舰长接下来的讲解中，强尼·阿布鲁希德并非是一个人的名字，而是人民对开拓者和引导者的称呼，简单地说，每个时代都有每个时代的强尼·阿布鲁希德，而舰长就是上一代的强尼·阿布鲁希德。

“那么，现在的强尼·阿布鲁希德到底是谁？”听完舰长的解说，迪恩问到了最关键的问题。

“是我们都认识的人。”舰长情不自禁地神秘微笑起来，似乎觉得这些年轻人是件很有趣的事，“现在的强尼·阿布鲁希德就是阿维莉尔。”

和舰长预想的反应相差无几，这个事实再一次让大家都跳了起来。

一直以来都在寻找的人居然就在自己身边，阿维莉尔所寻找的关键人物其实是她自己。

不过阿维莉尔和之前的强尼·阿布鲁希德都不同，她既不是人类，也不是贝尔尼族，而是12000年前古代文明时代的人，两族共同的祖先。在舰长巴索罗缪的解答下，一切谜团正向明朗化趋近。

所谓的行星改造计划，正确的解释应该是“把星球改造成适合贝尔尼族生存的改造计划”，为了达成这个目标，珐尔盖亚的其他生物都将沦为牺牲品，这个牺牲正是从人类开始。目前的改造计划实施率达到了20%，已经有不少人类开始出现了各种不适症状，不过想要完全启动装置所必须的关键就是让阿维莉尔恢复之前的记忆，这也正是强硬派和稳健派争夺阿维莉尔的原因。

“但是，行星改造装置和阿维莉尔的记忆有什么关系？”

“想要完全启动行星改造装置，必须要有12000年前强硬派最高领导的权限，也就是拥有王家血脉的人的认证。但是在现在帝王制度已经废除很久，王族血脉也失去了继承者，强硬派只能采取替代品勉强启动装置，所以最多只能到达20%的程度。”顿了一下，舰长继续道，“阿维莉尔就是现在惟一继承了王族血脉的人，在很久之前，她因为绝对的权力和冷静的判断力，被称为冰之女王。”

当然，巴索罗缪之所以作这么长的说明，绝非单纯是为了给这群人上一堂扫盲课，他真正的用意在于，让阿维莉尔取回自己的记忆。

取回记忆之后，阿维莉尔有很大的可能变回当年支持强硬派并以残忍冷酷闻名的冰之女王，成为在场所有人的敌人，但是相对的，如果阿维莉尔的意识战胜了冰之女王，拉拢了冰之女王的稳健派便可以迎来这场内部斗争的胜利。

巴索罗缪之所以敢下这么大的赌注，正是因为他相信迪恩等人和阿维莉尔之间的羁绊。

共同度过了漫长的旅程，感受相同的心情，无法彼此舍弃的朋友之间的羁绊。

大家也都相信。

为了找回阿维莉尔的记忆，必须进入阿维莉尔的心中将隐藏在心底的冰之女王封印。

阿维莉尔的内心是一个巨大的迷宫，冰冷，而且让人难以亲近，在其中，大家遇到了深藏在记忆深处的冰之女王。出人意料的是，阿维莉尔失去记忆的真正原因并非太空舱坠落地面带来的冲击，而是她本人一直在潜意识中将冰之女王深深藏起来的结果。

在12000年前强硬派离开母星之前，预见到漫长的宇宙旅行会让强硬派的体质渐渐变得不能适应珐尔盖亚的冰之女王，为了多年之后再次启动行星改造装置，独自一人留在了珐尔盖亚，但是经历了12000年，现在的阿维莉尔，却选择了一条反对改造星球的道路。

这正是真正的冰之女王所不能接受的。

将冰之女王封印起来并非难事，阿维莉尔和大家之间的羁绊远比想像的还要更加深厚。

特别是和迪恩之间的羁绊。

在阿维莉尔睁开眼睛之后，就立刻抱住迪恩开始不停地哭泣，一直重复着“终于见到你了”之类仿佛久别重逢的话，在舰长的解释中，这是因为突然取回了大量记忆造成的短暂性记忆混乱现象，但是这个情景对于瑞贝卡来说，绝不仅仅是所谓的记忆混乱这么简单。

阿维莉尔抱着迪恩不停哭泣的情景，让迪恩不禁想起两人第一次见面时，那个时候，阿维莉尔就像现在这样一直在默默流泪。

之后问起她的时候，她也一直说不知道为什么，只是觉得有种很怀念，很熟悉的感觉。

而且那种泪水，确实混杂了喜悦和悲伤交织的复杂感情。

除了紧紧地抱住阿维莉尔，迪恩也不知道到底应该做什么好，女人终究是难以理解的生物，这一点直到现在也没有任何变化。

在阿维莉尔吸收了原来的冰之女王并使其变成自己身体的一部分后，冰之女王的思想和回忆也被阿维莉尔所知，虽然据阿维莉尔所说，和大家相遇之前的记忆还是没有想起来。

真正的冰之女王曾经提到一个即便不改造珐尔盖亚，也可以阻止贝尔尼族的衰败的办法——建立在人类能真正接受贝尔尼族，两族完全融合在一起的基础上。

一个让人类和贝尔尼族共存的方法。

在前往舰长所建议参观的贝尔尼族特别疗养所，看到了大群因为排斥而患上奇怪疾症的贝尔尼族之后，面前的一切深深地震撼了大家。

大批无辜的人在病痛中奄奄一息，孩子也有，老人也有，因为病痛而变得干瘦的身体，因为病痛而充满凝重气氛的病房，正在面临一场关系到生死存亡的危机的不仅仅是人类，如果什么都不做就将慢慢踏入灭亡的也不仅仅是人类。

在这个疗养院的主要负责人——凯罗尔的养父教授的口中还得知，贝尔尼族的圣地库罗斯·索尔斯已经因为一次实验意外沦为了魔兽的乐园，也就是说，贝尔尼族这次甚至没有办法再次逃回宇宙躲避无法解决的灾难，除了珐尔盖亚这个最后的家园之外，贝尔尼族和人类都已退无可退。

面临了同样艰巨的未来的两族，或许现在携手合作的机会已经成熟，一定要寻找出一条可以共同生存下去的道路，而这条道路绝对是存在的。

虽然目前的形势比起之前已经明朗了许多，但是最大的麻烦依然存在，强硬派的首领沃尔森极力反对和人类共存的提议，坚持启动行星改造计划。沃尔森是一个非常可怕的人，为了达到自己的目的，无论什么过激手段也会毫不犹豫地使用。

怀念



（注：《WA1》中罗迪的衣服）

甚至于净罪的血泪这样的禁忌。

净罪的血泪发动之后，巨大的冲击波如核弹爆炸一般，在地面升起了一朵华丽的由灰尘和碎片组成的花朵，之后迅速散开，只剩下一片荒凉的废墟。

与此同时，贝尔尼族特别疗养所中发生异变，躺在生命维持装置中的病人在一瞬间突然由血肉之躯变成了焦炭，呻吟、痛苦的哭叫以及抓挠玻璃板引起的尖锐声音透过黑之舰船中的监视器在谒见之间里不断回响。

即便是贝尔尼族四大天王，对于沃尔森的这个决定也充满了抗拒之情，黑之舰船中所有人的脸上都被沉痛之情所笼罩——除了神色自若的沃尔森和似乎对谁的生死都没有所谓的卡尔克提亚。

“沃，沃尔森大人……难道真的发射出去了？您到底有没有考虑我族同胞的生命？”被监视器上的残酷画面所震惊，法利杜恩一时之间甚至激动到忘记了礼仪。

随着法利杜恩的发问，教授大踏着步子走进谒见之间，他就是贝尔尼四大天王的最后一人艾尔威斯，刚从经历了一场巨变的疗养院中赶来。

“生命维持装置也不能对病人的病情有什么帮助，我只是在面对着死亡而犹豫的同胞背后轻轻地推了他们一把，与其辛苦地苟且存活，还不如尽早投胎吧。”面对着教授和众人询问的目光，沃尔森只是冷冷地，不容置疑地表示了自己的绝对权威。“妄想跨越种族的愚蠢的人们应该得到惩罚，这就是发动净罪的血泪的惟一原因。”

即便是自认极其了解沃尔森个性的舰长，也未曾想到他会使用这个禁忌的力量，要发动净罪的血泪，需要使用物理手段把生命维持装置中病人的生命力转化为能量，牺牲同胞的生命来换取这次的攻击，沃尔森无疑已经到了走火入魔的程度。

紧接着一阵吱吱的声音，控制室内大屏幕上出现了沃尔森的面容，这是一条发往全世界的宣言，在宣言中，沃尔森声称自己找到了完全启动行星改造装置的办法，不需要冰之女王也可以将珐尔盖亚改造成贝尔尼族的天堂，只要利用净罪的血泪造成的巨大能量撞击就可以顺利让装置全力运转起来。

之前的那次发动只不过是一次试验，接下来，沃尔森就会将所有生命维持装置中的病人的生命力都利用上，这个巨大的能量冲击，确实足以完全开启行星改造装置。

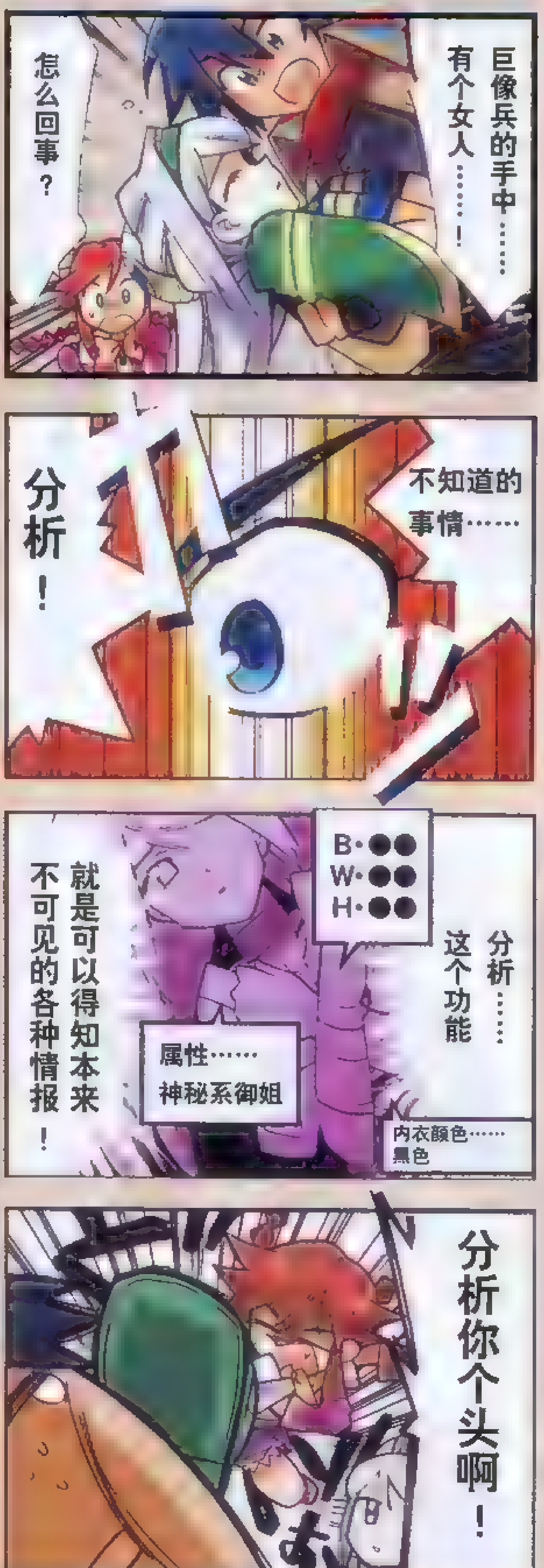
为了阻止这场即将发生的灾厄，大家决定前往五个改造装置截断能量的传输。

“本来这些应该是我的责任，但是我的身体也受到了Ub的影响，无法在珐尔盖亚的陆地上长期停留。”

临行之前，巴索罗缪舰长不无愧疚地回忆起自己还是强尼·阿布鲁希德时的事，由自己一手确立起来的阶级制度演化成现在的模样，是当时怎么也无法想像的。

大概这就是自己的一种赎罪吧。

便利功能



第九章 新世界

在临行之前，巴索罗缪把自己的巨像兵赠送给迪恩，大家利用传送装置回到了一切开始的村子，请托尼爷爷修理对这个巨像兵做出改造——托尼爷爷以前是巨像兵整备师，这个消息让迪恩大吃一惊，不过也正因为如此解释了为什么托尼爷爷会拥有石板的原因。

最后的大战即将展开，这也表示着，大家的旅途即将结束，虽然现在还没有闲暇时间考虑这些，但是不可否认，每个人的心中多少都有些失落与不安，以及对未来的憧憬。

“阿维莉尔……你说和我们相遇之前的记忆没有想起来的事，是骗人的对不对？”在五个改造实验塔之间奔波的间隙，瑞贝卡找了一个没有人的时候，向阿维莉尔提出自己一直的疑惑。“你有什么在隐瞒我们的事对吧？”

阿维莉尔微笑着摇摇头，“没有，不要担心。”

“嗯……嗯，那个，你喜欢迪恩吗？”

“嗯，非常喜欢。”阿维莉尔毫不掩饰地坦言。

虽然早就已经知道，但是听到这么肯定的答复，瑞贝卡还是受到了一定的冲击，但是很快，她就再次开朗活泼起来，“那么说起来，我们就是堂堂正正的情敌咯，而且还是亲友。”

阿维莉尔用力地点着头，“对，是亲友。”

“不过呢，喜欢迪恩可要有所觉悟哦……他这个人哪，实在是太迟钝了。”

“嗯，我早已经有所觉悟。”阿维莉尔坚定地点着头。

在那个时候，我有一种真的和阿维莉尔成为了可以相互信任的亲友的感觉。

阿维莉尔是我和迪恩十分重要，不能分开的重要亲人。

永远不会分开，永远像这样一样在一起。

但是，在那个时候，我完全没有理解阿维莉尔所说的“觉悟”的真正含义。

所以，当知道这个“觉悟”的意义时，悲伤是那么巨大。

让人无法止住流淌出来的泪水。

我想，在这个世界中，再也没有比阿维莉尔的“觉悟”更让人感到悲伤的事了。

——瑞贝卡日记 第十二章

五个改造实验塔其中的四个由贝尔尼的四大天王担任最后守护者，法利杜恩和恰克，艾尔威斯教授和凯罗尔，卡尔克提亚和古雷格，对于他们来说，这不单是截断改造装置的能量来源，也是最后一次直面自己的过去。

恰克将露西璐托付给了法利杜恩，这样对她而言应该会是真正的幸福。

为了让古雷格因无法手刃仇人而永远后悔，卡尔克提亚亲手了结了自己，但是对于现在的古雷格来说，复仇已经远远不是生命的全部。在迪恩跳出来保护古雷格的瞬间，在经历了漫长的旅途之后，在看到人类和贝尔尼族共同的未来时，一切个人恩怨已经云淡风轻。

四大天王对大家来说并非什么真正的阻碍，在沃尔森的决策下强硬派的人心早已分崩离析，真正的阻碍是沃尔森本身。更让阿维莉尔为之担心的是，以沃尔森的才智，居然会让四大天王分守四个改造实验塔以至于战力分散最终落败，这实在是一桩难以想像的疏忽。

或者，这根本不是疏忽，沃尔森其实另有所图。

最后的一个改造实验塔中，终于见到了沃尔森本人，如阿维莉尔所怀疑的一般，沃尔森分散战力的真正的目的是利用大家铲除四大天王，从而将贝尔尼族全部的权限纳入手中。

之后，就可以完成自己的最终理想，毁灭珐尔盖亚上所有的种族，不管是人类还是贝尔尼族，在毁灭了所有种族之后，才有可能建立起一个真正的，没有种族隔阂的全新世界。

“世界是如此美丽，我要让它华丽地灭亡。”

会构思出这样一个骗局的统治者有一个共同特征，他们都是疯子，沃尔森现在看起来也像是疯了一样。

集合大家的力量将沃尔森打败，但是他很快化成幻影消失掉了——这只不过是一个复制体。随着复制体的消失，真正的沃尔森伴随着一阵雪花点出现在巨大的荧光屏中，除此之外在画面中还可以看到一群巨像兵正在魔天楼中肆意破坏，不，不只是魔天楼，数不清的巨像兵出现在世界各地，每一个城市，每一个村子，几乎都在遭受着巨像兵的破坏。





巨像兵本不该是用来造成破坏的工具，但是在这漫长的旅途中，大家实在已经是见证了太多利用巨像兵满足自己私欲的事情。

即使能救下一个城市，巨像兵也实在太多……难道真的已经不行了吗？都已经走到这一步了。

但是出人意料的事情发生了。

在一片硝烟之中，巨像兵纷纷倒地，而击倒它们的人……正是迪恩一直坚信还生存着的奈特班，除了右腿看起来有点受伤被杜奥搀扶着之外，死而复生的奈特班一切看起来都很好。

这才是迪恩所熟悉的，找回了信念的奈特班。在人类和贝尔尼族最重要的时刻，本来就该让世界第一的巨像兵猎人出面才对嘛。

不，不只是奈特班，巴索罗缪、佩尔赛芙妮、法利杜恩……在旅途中结识的人们，无论是之前的朋友还是敌人，都出现在与巨像兵战斗的最前线中，种族和立场在这一刻似乎完全都化为乌有，人类还是贝尔尼族已经不重要了，重要的是，所有人都在努力为两族共同的未来而努力。

更让人激动的是，教授通过投影装置向大家报告了最新的消息，贝尔尼族已经找到了适应珐尔盖亚的方法，就是携带石板与珐尔盖亚建立起联系与交流，而大规模生产石板必须依靠人类和贝尔尼的共同努力，面前的一切问题似乎都已经整合成为一条主线——沃尔森就是打破两族间隔阂的最后阻碍。

尽管如此，不知道为什么，沃尔森的事让迪恩有一点伤感，作为两个种族的混血儿，一定会接触到双方的黑暗面。贝尔尼族对人类的蔑视，人类对贝尔尼族的憎恨，因为独自一个人太过寂寞，不知不觉之间被这些阴暗腐蚀，所以对两族都产生了深深的恨意。

真的是非常可悲。

和沃尔森的战斗是一场前所未有的恶战，几乎让人绝望，在战斗的最后阶段，大家见到了改变沃尔森的罪魁祸首——曾经在召唤兽石板的记忆中看到的那团黑雾。

他既是沃尔森，又不是沃尔森，他是所有妄想破坏两族之间隔阂的失败者的思念；是被珐尔盖亚拒绝而孤独去世的人们的怨念；和拥有相同想法，憎恨珐尔盖亚的沃尔森合为一体，凡是维护珐尔盖亚的人都是他们的敌人。

从少年时代开始，它就嗅到和自己拥有相似气息的沃尔森，并从此盘踞在沃尔森的身体之内，被打败之后，沃尔森终于得以从它的控制下获得解放。

对于沃尔森本人来说，这无疑是一次莫大的救赎。

对于珐尔盖亚上的所有人来说都是一样的。

打败了沃尔森之后，阿维莉尔作为贝尔尼族的代表，迪恩作为人类的代表，在所有人类面前宣布了两族平等相处的宣言：彼此尊重，相互协助，相互独立。虽然现在还只是用嘴宣布的口头宣言而已，但是随着时间的流逝，这个宣言一定会被两族所真心接受。

在不久后的一天，人类和贝尔尼族就能够以真正的平等与和平融合在一起，这一天迪恩甚至已经可以看到。

但是怨念并没有彻底被清除，它和行星改造装置融合起来，打算产生一次足以破坏珐尔盖亚的大爆炸。和12000年前相同，这次的事故有可能再次引发次元乱气流的出现，阿维莉尔打算独自一个人前去阻止这场爆炸。

但是，独自一人前去的阿维莉尔，也很有可能会因此被卷入时空的尽头去。

"不会的，我一定会回来和迪恩见面的，一定。"站在一片荒原之上，阿维莉尔坚定自信地向迪恩保证着，"还有……这么久以来，谢谢你，和大家在一起旅行，真的很快乐。"

"阿维莉尔……"

"瑞贝卡……我可以单独和迪恩说几句话吗？"阿维莉尔小声地询问着瑞贝卡，瑞贝卡默默走到听不见两人声音的地方，只有迪恩这个迟钝的笨蛋才没有任何感觉，敏感的瑞贝卡已经有了阿维莉尔再也不会回来的预感，但是她努力控制着自己想要阻止阿维莉尔的冲动。

毕竟，这是她自己选择的道路，冰之女王阿维莉尔是珐尔盖亚的引导者啊。

"从一开始见到你开始，我就喜欢迪恩……非常喜欢，所以，所以……"没有把话说完，阿维莉尔就跑进了行星改造装置中，迪恩在追上去的同时被瑞贝卡拉住。

阿维莉尔既然已经这么决定了，就要不违背她的意愿，作为她的亲友，所能做的事只是静静地等待。

等待她的归来。

阿维莉尔的归来没有让人等待太久，在行星改造装置停止之后片刻，阿维莉尔就从那个古怪的建筑中踏了出来，在这一刹那，迪恩突然醒悟到，这就是曾经在石板中看到的阿维莉尔的记忆。

为什么在阿维莉尔的记忆中会预知到未来。

但是比起看到阿维莉尔平安归来的喜悦，这个微不足道的疑惑根本不算什么。"阿维莉尔，回来太好了，你没有受伤吧。"

没有看到什么相遇的喜悦，阿维莉尔的表情平淡而又有些迷茫，就像……就像是第一次见面时的样子。

"不好意思，请问你是迪恩吗？"

不是就像，面前的这个阿维莉尔，确实就是完全陌生的人，在确认了迪恩的身分之后，阿维莉尔将一封信递给迪恩，"这是阿维莉尔交给你的，总之先看了再说吧。"

迪恩，接下来信上的内容也许会让你惊讶，在这里我要先向你道歉，首先要告诉你的是，现在站在你面前的阿维莉尔，是和你所认识的我稍微有点不同的人。

我的意识在让行星改造计划停止的时候，被次元乱气流卷入，回到了12000年前的珐尔盖亚，也就是说，再一次回到了作为冰之女王的我的意识里。

就像和我的意识进行了一次交换一样，12000年前的我的意识大概也飞到了迪恩和大家的身边吧。

如果你正在看这封信的话，那就说明我的想法没有错。

也许是受到了时空转移的影响，在从过去飞来之后的一段时间里，我失去了记忆，同样，现在站在迪恩面前的阿维莉尔也失去了记忆，大概就是和迪恩初次见到我的时候状态一样吧。

我不能否定或许会发生她被冰之女王的记忆所支配这种最坏事态的可能，但是我确信，即使变成那样，迪恩也一定可以溶化冰之女王心中的冰块。

首先，请和眼前的阿维莉尔握手，这样一切都会开始。

然后请给她看瑞贝卡的日记，我们共同经历的旅途是我最珍贵的宝物，只要看到那个，她一定会向大家敞开心扉。

不能一直注视着成为了先驱者的迪恩是我惟一的遗憾。

所以剩下的事情，我要托付给新的阿维莉尔，就像是奈特班把人类代表托付给迪恩一样。

我的事情请不要担心，期待着12000年后快乐的重逢，我将再一次进入冬眠之中。

最后，迪恩曾经说过，我的眼泪充满了悲伤，但是那眼泪绝不仅仅只是悲伤，还夹杂着和迪恩相逢的喜悦。所以，请不要责怪自己。

给最喜欢的迪恩

阿维莉尔

战争结束之后，一切都化为平静，再回到曾经长大的村庄，让人难免心中感慨。

回到过去的阿维莉尔即将为了引导珐尔盖亚的人民再一次创造出召唤兽石板，并且进入冬眠之中度过漫长的时间，最终与迪恩相遇。等到回复之前的记忆时，又将再次迎来回到12000年前与大家分别的命运，不断如此反复。

但是，她却不觉得悲伤，因为可以一直不断地和大家共渡快乐的旅途，见到思念的朋友，尽管每次都会在最快乐的时候离开大家也是一样。

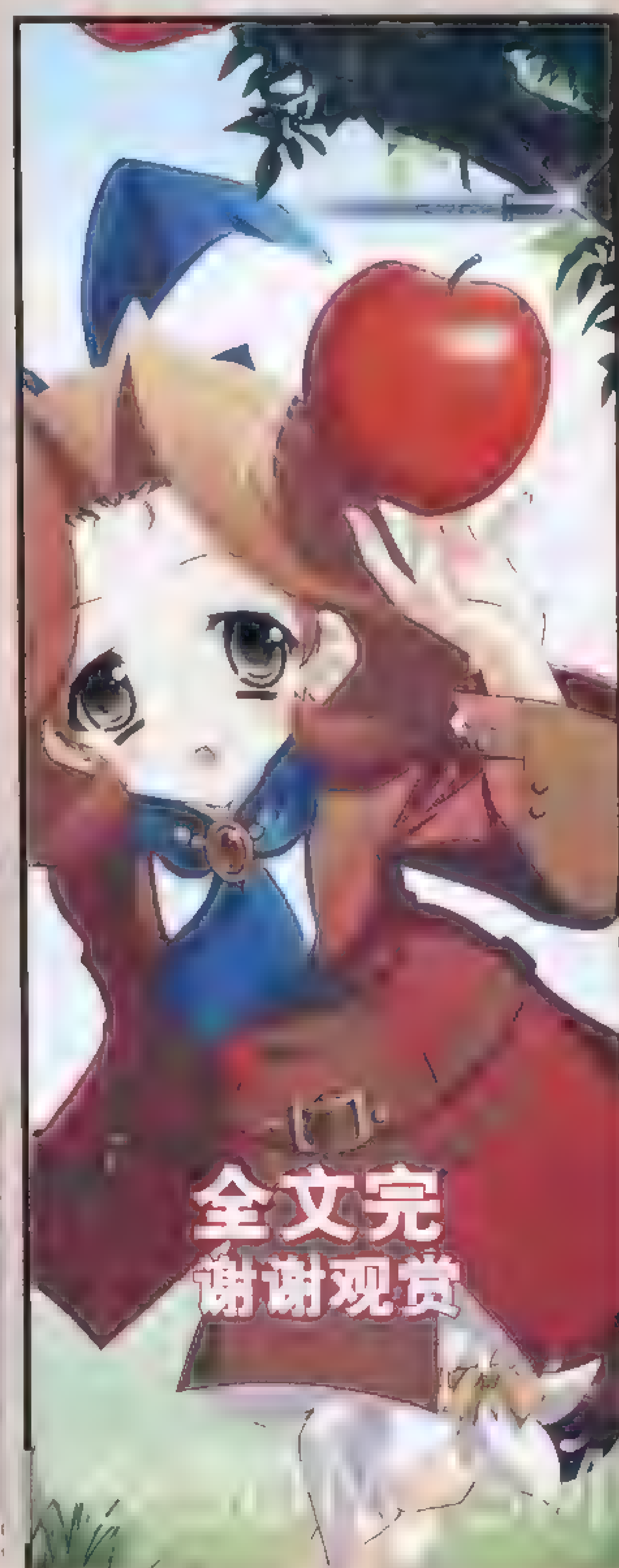
因为可以亲手打破种族之间的隔阂，引导珐尔盖亚进入真正的和平，所以不管怎样，都是幸福的。

对于阿维莉尔的选择，迪恩并不觉得惊讶和痛苦，因为他知道，阿维莉尔就是这样。

在一片意味着星球复苏的欣欣向荣的树海里，金黄色阳光静静投射在远方的一片碧空上。

不管什么时候，只要看到这块曾经寄托了大家梦想的珐尔盖亚大陆，就会想起阿维莉尔微笑着的面孔。

——永远不会遗忘，永远不会褪色。



火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿!

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

栏目主持 纱迦

超级机器人大战XO

DS 日版

原名 スーパーロボット大战XO

越玩越觉得本作实在有趣，向大家强力推荐。

全隐藏要素一览

アイナ&アプサラスⅡ	在第15话的支线章节"追击"中，用シロ—去说得アイナ，之后过关就能拿到アプサラスⅡ，而アイナ在第20话时她就会加入。但在说得之前不能先击败ノリス和ザンジバル。
バーニィ&ザクⅡ改	在第17话的支线章节"ポケットの中の战争"中，把バーニィ的座机除BODY之外的部位全部破坏后，可以用クリス去说得他，之后在第20话时加入。
バッシュ&10000元	在第21话的支线章节"スクランブル"中，7回合之内过关。
ファ&陆战型ジム	打过第29话的支线章节"死鬼队の魔の手"。
ジャック&メリー&テキサスマック	打过第32话的支线章节"早乙女研究所を守り抜け！"。
ビューナスA	打过第33话的支线章节"危机一发！光子力研究所"。
グレートマジンガー(新)	打过第33话的支线章节"危机一发！光子力研究所"，并发生グレートマジンガー被破坏的事件，这样在第38话中铁也会开着グレートマジンガー(新)出现。
レイズナーMKⅡ	当エイジ的击坠数达到104以上时，进入第34话"グン・ジェム队来袭"时会有两种后继机选择，强化型レイズナー和レイズナーMKⅡ。如果未满足条件的话会自动变为强化型レイズナー。
フォウ&リ・ガズィ	打过第34话的支线章节"重庆基地防卫战"。
ドラグーン	第二次打过第34话的支线章节"重庆基地防卫战"，会得到3台ドラグーン。
サザビー	在第39话的支线章节"ア・バオア・クー封锁指令"中，在4回合之内过关。
ブルッー&クィン・マンサ&キュベレイMKⅠ(ブルッー专用)	在第41话"战士、再び……"中让ジュドー把クィン・マンサ除BODY之外的部位全部破坏后，就可以用ジュドー说得ブルッー。
νガンダム	打过第42话的支线章节"袭击"。
キャノンキュービック&火炎アタック十文字斩り	进入第45话的支线章节"忍び寄る敌"时，ダルタニアス将自动学会这两招。
超空间エネルギー解放	在ダルタニアス学会前两招的情况下，进入第49话的支线章节"出击前夜"时，ダルタニアス就会自动学会这招。

通关特典和实用技巧

本作通关之后可以继承机体改造、剩余资金、捕获机体和机师的击坠数及技能ACE。和NGC版不一样的地方在于机体全改造的奖励可以重新选择，但依然不能继承强化芯片。不过利用捕获机体可以继承这一点，可以派生出变相的强化芯片继承技巧。因为本作中捕获来的机体可以在商店中解体为强化芯片，如此一来我们便可以事先捕获大量机体，待二周目开始后统一在商店中解体，这样在游戏初期就有不少实用的强化芯片了。

第58话的支线章节"恐怖的复制军团"中的敌人包括了绝大部分能够被捕获并运用的机体。比较推荐的有：ビグ・ザム(ソーラーパネル)、ドライセン(アポジモーター)、ザクⅢ(リニアシート)。括号中是解体后对应的强化芯片。

手舞足蹈 瓦里奥制造

Wii 日版

原名 おどる メイドインワリオ

本作的隐藏人物，只要将所有人通关一遍，自然就会出现了。

追加关卡出现条件

チャレンジ	ごちゃまぜ げきむず スリリング ぬきうち	ちびワリオ通关 ごちゃまぜ取得30点以上 げきむず取得20点以上 スリリング取得10点以上
ミニゲーム	ピンポンタワー カンシューティング イライラれんが ウサギとカメ バルーントリップ Pyoros	カット通关 アシュリー通关 ヤング クリケット通关 オービュロン通关 クライゴア打到最后 作法殿的游戏全部打出
マルチゲーム	ザ・サバイバル ザ・ばくはつ ザ・いのちづな ザ・ふうせん ダーツクラブ スターノーズ ふたり DE ぴょんぴょん	ちびワリオ通关 ザ・サバイバル打到最后 ザ・爆发打到最后 ザ・いのちづな打到最后 ちびワリオ通关 ダーツクラブ打到最后 スターノーズ打到最后
おまけ	えいがかん サウンドスタジオ スタッフクレジット	ワリオ通关 ぬきうち取得20点以上 ちびワリオ通关

一句话评价本作：有Wii者必买！

失落的星球 极点危机

X360 全版本

原名 Lost Planet:Extreme Condition

隐藏机体

将游戏通关后出现STAFF时，在TEST PLAYER出现之前，按住LT、LB、RT、RB、X、Y、B，就可以使用隐藏机体——韦恩的最后一台VS。不过此机体不能在正常游戏中使用。

本来以为是一条挺有用的秘技，后来一试才知道上了当……

SD高达 极速铁锤

Wii 日版

原名 SDガンダム SCAD HAMMERS

阿姆罗他爹开倒A高达？这个游戏还真恶搞啊。只要你不反感高达，这个游戏就值得一玩。

全机体入手方法



高达

最初即可使用



G-3

教育データ60%以上，北米LV6、trial2通过



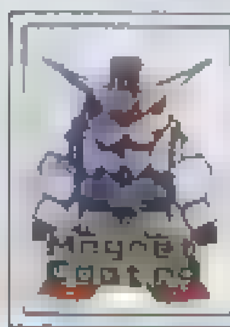
吉姆

教育データ20%以上，ジャブローLV5通过



NT-1

教育データ80%以上，MISSION北海の战いLV7、サイド6LV7通过



高达MC

教育データ40%以上，ソロモンLV7通过



倒A高达

教育データ100%，最终任务通过

哈罗铁锤的入手方法

最强的铁锤——哈罗铁锤的入手方法与众不同，它需要在特定关卡打倒特定的敌人才有一定几率出现，现在就把这些敌人的藏身之处来个大公开！

グフ・カスタム	MISSION17・LV6激斗キャルフォルニアベース・FIELD 7
高机动型ザク(R-1Aマツナガ)	MISSION18・LV7ソロモン攻略战・FIELD 2
ズゴックE	MISSION20・LV7北海の战い・FIELD 8
高机动型ザク(R-1A三连星)	MISSION22・LV8月面の女王・FIELD 7
高机动型ザク(R-2ライデン)	MISSION23・宇宙要塞ア・バオア・クー・FIELD 6



www.mumbook.cn

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀

按照惯例“游风艺苑”栏目会在春节合刊中扩版为两页，但今年有些反常，似乎编辑部所有兄弟姐妹们都异常兴奋地想把这顿年夜饭给大家做得更丰盛些，于是，我们的栏目只有忍痛让出版面用来刊登其他更精彩的内容，希望大家能够理解。另外，最近有不少尚在求学阶段的朋友在来稿的附言中提到自己想要成为专业插画家或游戏美工等，但同时又对自己的画技信心不足。在这儿一刀想跟大家说：只要有自己的目标并努力去实现，有朝一日，我们定能够如愿以偿。



广州・baobao

可能大家对此前那张另类的《街霸III》同人还有一定印象，作为专业插画师的baobao这次投来了自己的原创画稿，颇具独特风格的上色手法以及肌肉质感的把握依然显示了作者扎实的功底。此外，对人物和马匹动态的表现也是作品的亮点。



成都・JayBen

好久没有与大伙分享这类纯粹描绘场景的作品了。眼前这张《巨浪来袭》，画面整体氛围的营造非常成功，作者凭借强对比的构图，同时通过对色彩和光影的把握，使作品具有强烈的视觉冲击力。



北京・miracle

如果不是仔细阅读了作者的创作感想，本刀还真以为上面这幅作品是《美妙世界》新公布的插画呢！看来miracle同学对原作野村哲也画风的认识和把握相当深刻，竟能达到几可乱真的地步。不过，背景的处理若能够再仔细一些，相信作品会更完美。



北京・张珂

《契约者》——作者这样给自己作品命名。画面上在火焰中幻化显形的神魔，人物略显痛苦的侧脸，在给作品蒙上浓重的神秘气息的同时，很好地诠释了这一主题。



德州・黑翼

一幅让人感到无比赏心悦目的《Tifa》，作品的造型、上色以及细节处理都异常精致，难怪黑翼同学在来信中说希望稿件能够作为合刊的封面用图。不过，平心而论，从封面设计的角度来看，作品的构图稍显拘谨，做出的封面很难保证具有足够的特色。因此，我们就在这里与大伙一起欣赏这幅作品吧！

投稿须知

形式主要为单页的故事篇或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后，画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40~60元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



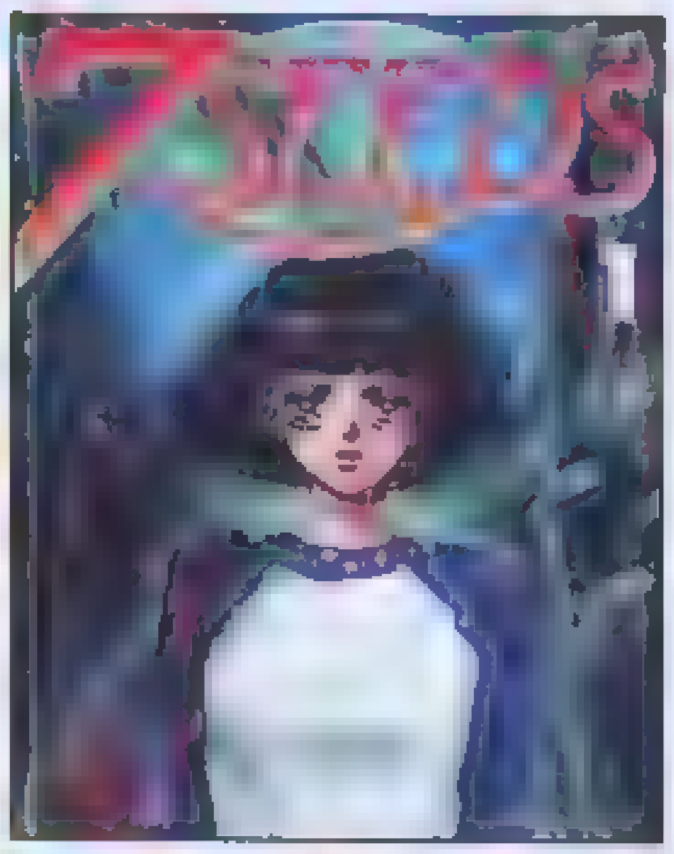
游戏动漫园
Animation Comic Game

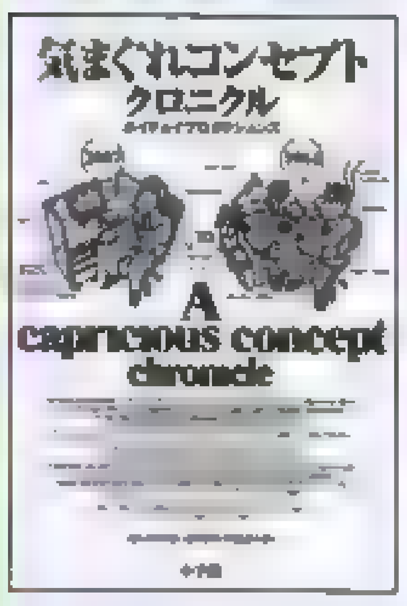
栏目主持

动漫情报站 A.C.EXPRESS

漫画 COMIC
2006"小学馆漫画赏"名单出炉 新贵《结界师》力压群雄！











第52届小学馆漫画赏经最终审查委员会(汇聚了赤石路代、角田光代、弘兼宪史、山崎十三等业界名人)评选，于1月22日隆重揭晓。其中知名度最高的就是TV动画正好评播映中的《结界师》了，可谓风光八面。

小学馆漫画赏创立于昭和30年(1955年)，以和小学馆有较深渊源的作家为中心评选出当年的优秀漫画作品，并从第29届起确立儿童向、少年向、少女向、一般向等4大部门，和讲谈社漫画赏同属日本历史最悠久的漫画赏之一。只要是每年1月1日后发表于杂志、报纸上的作品或出了单行本，就有参选资格。颁奖仪式将于3月2日18点在帝国酒店举行，正赏为青铜奖杯，副赏为100万日元赏金。

儿童部门的《偶像宣言》(原名：きらりん☆レボリューション)自2006年春播映TV动画至今，里面立志成为偶像明星的女主人公令读者心生共鸣，从而广聚人气，受赏原因可以说和《结界师》一样，都是因动画化而受到了高度关注；田村由美的《7SEEDS》(中译：幻海奇情)是从2001年开始连载的少女向SF作品，继《婆娑罗》后再次掀起波澜的感动长篇；一般部门的《流氓律师》在去年拍成了由丰川悦司和伊藤英明主演的日剧；《心血来潮Concept》则是一部连载自1981年开始、开创了整个80年代的长寿作品，被授予审查委员特别赏源于其对漫画文化的特殊贡献。

受赏名单

部门	作品名	作者	连载杂志
儿童	《偶像宣言》	中原杏	《Ciao》(小学馆)
少年	《结界师》	田边伊卫郎	《周刊少年SUNDAY》(小学馆)
少女	《7SEEDS》	田村由美	《flowers》(小学馆)
一般	《流氓律师》	井浦秀夫	《BIG COMIC ORIGINAL》(小学馆)
审查委员特别赏	《心血来潮Concept》	Hoichoi Productions	《BIG COMIC SPIRITS》(小学馆)

揭示板
《女神异闻录3》漫画化

最新一期的《电击マ王》公布，2006年7月13日发售的RPG游戏《女神异闻录3》的漫画版将于2月27日发售的杂志四月号上开始连载，作画为曾担任《旋光之轮舞》人设的曾我部修司。

揭示板
触摸哆啦A梦的想象空间

1月20日～2月25日，名为"大家的哆啦A梦展～魅力的秘密"的展览会在日本川崎市市民博物馆举行。该展览以《哆啦A梦》从1970年起同时在小学馆6本杂志上连载以来发行超过1亿部的单行本为首，一举囊括27年间播出的TV动画和迄今为止公映的26部剧场版，以及由此延伸的周边商品，向喜爱哆啦A梦的朋友全方位剖析作品和角色的魅力。

东京国际动画展2007新特色

2007年东京国际动画展近日召开了第2次实行委员会，正式确定将于3月22日～25日举行的活动事宜。最大的特色是出展摊位数量将为历年最多，以及把特别企划展主题定为机器人。到场人数预计和去年持平，为10万人左右。

事件 EVENT
文化厅媒体艺术节召开10周年企划展 带你领略"日本的表现力"

1月21日～2月4日，以振兴动漫、游戏、CG等新兴艺术——"媒体艺术"为目的的"文化厅媒体艺术节"，于东京·六本木新设的国立新美术馆召开10周年纪念展览，从现在·过去·未来等三个视点出发，围绕主题"日本的表现力"向大众介绍这一力量之源。

【现在】"日本媒体艺术1950～2006"：回顾从1950年到如今"媒体艺术"的发展轨迹，以历代"文化厅媒体艺术节"受赏作品和由网民、专家投票评选的"日本媒体艺术100选"为中心进行展示；【过去】"表现的源流"：追溯江户至绳文时代的历史，探索与媒体艺术相关联的国粹——动漫、特摄、模型、游戏等日本文化的表现源流；【未来】"通向未来的可能"：立足"感受""联系""行动""表象与奥秘"4个方面，展望在科技和媒体共同发展及各个领域和文化相互融合的形势下，开拓日本媒体艺术崭新未来的可能性。

除上述几大主题展览外，在会场还开展了多项能切身感受当今日本媒体艺术成就的活动。如有富野由悠季、井上雄彦等名家出席的讨论会、体现前沿科技与媒体艺术碰撞火花的现场演出、由各类型顶尖创作者讲述自己对"日本的表现力"看法的谈话时间、以及上映"日本媒体艺术1950～2006"中影像作品的特设剧场……丰富的展示和新颖的视角，对广大参观者来说实在是一回独具特色的视听体验。



▲该展览也可以看作是一次集日本动漫、游戏之大成的展示会

新闻 NEWS

日本开始培养动漫、游戏娱乐专业律师 规范时代终将到来？

为发展电视节目、动漫、游戏软件等在全球的流通产业，近日，日本政府知识产权战略总部的资源专业调查会就电影、音乐、游戏等娱乐相关事业和著作权国际法规，提出培养该方向专业律师的建议。这项建议将纳入今年6月前制定的《知识产权推进计划2007》当中。

在当前的日本，娱乐商业方向的专业律师不足，电视剧、电影在国外的发行也缺乏相应的经验技术作支持，以致严重影响了产业的发展环境。面对这种状况，调查会制作了一本合约谈判事例集，以达到和国外律师加深交流、并扩大日本作品在国外输出的目的。

另外，由于影像、音乐的网络下载市场目前正以全球性规模在不断扩大，即使是身处异国的人，也能靠各种方式获得众多日本娱乐资源，这一现象使日本认识到应尽快修改著作权法。而针对著作权所有者已无从授权的情况，如何建立起相对柔和的应对措施也成为一个值得探讨的话题。

同时，为了让那些已成为绝版的出版物实现在线阅览和发展国内网络搜索事业，以及以无著作权者授权为前提获得部分内容重编辑的许可，也需要对著作权法作出适当修改。这一内容也在调查会的建议中作了明确记录。

揭示板

动漫真人化相关消息

《死亡笔记》番外篇：前后篇票房收入合计已然轻松逾越80亿的《死亡笔记》电影版，决定于来年再接再厉推出“番外篇”！目前可知的是松山健一将取代藤原龙也成为“第一男主角”。

《攻壳机动队》进军好莱坞：继《BLOOD：最后的吸血鬼》之后，Production I.G招牌之作《攻壳机动队》也搭上了真人化的快车。作为在国际上知名度和认可度都很高的作品，有望使I.G成为开拓海外市场的业界领军人物。

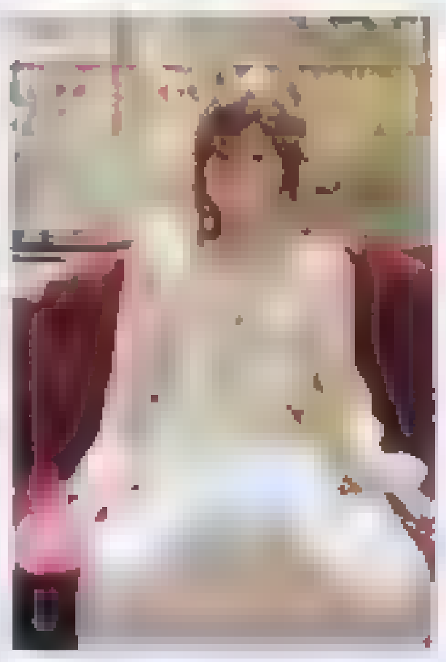
《妹妹恋人》走出日本：改编自青木琴美同名少女漫画的松本润电影处女作《妹妹恋人》日前决定将在中国台湾、香港、韩国、新加坡、泰国、马来西亚公映，这一消息让饰演妹妹的荣仓奈奈喜出望外。

音乐 MUSIC

霜月遥新专辑『ティンダーリアの种』即将发售 幻想国精灵，春天的出没……



日本同人音乐三大歌姬之一、同时也为多部动画·游戏演唱主题歌、以其独具透明感的柔美歌声确立起幻想音乐领域第一人之地位的霜月遥，将于2月28日推出第2张个人专辑《ティンダーリアの种》。在这次的专辑中，霜月遥不仅仅是一名歌手，还从最初的阶段便亲自参与企划工作，以词曲创作者的身分尽情发挥自己的世界观，用充满幻想旋律的音乐和歌词将听者引领至一个奇幻悠远的美妙世界中。



包含民族及古典音乐元素、同时亦令人联想到游戏和电影音乐的乐曲阵容，营造出专属于本专辑的世界观和故事氛围，具有独特浮游感的合唱也为原本的世界平添了一份神秘的意境。编曲·音乐制作找来了因负责游戏《格兰蒂亚》、《风人物语》音乐而为人熟知的岩垂德行担任。在过去自主制作的专辑中与霜月结成噱头组合的好搭档日山尚也参与了此次的企划·作词，光凭这一点便足以让霜月FANS投入12分的期待。此外，作为表现世界观不可或缺的一环，正于《Comic REX》大好评连载《神话传说》的藤村步带来了清新唯美的CD内页插画！本专辑共收录12首歌曲。有了霜月遥的陪伴，这个春天一定将变得更加诗意。

揭示板

让音乐在脑海中急速狂奔

人气动画《头文字D》又添音乐盛宴！将精选自藤原拓海和高桥启介全系列历代战斗中使用的SUPER EUROBEAT经过无间断混音的2张全新大碟《SEB presents 头文字D NON－STOP MIX from TAKUMI／KEISUKE－selection》于1月31日同时发售。

《不思议之海的娜迪娅》自我翻唱

曾为庵野秀明监督的TV动画《不思议之海的娜迪娅》演唱OP&ED的森川美穗，将于2月21日推出该作的自我翻唱CD《BLUE WATER(21st century ver.)》，除堪称其代表曲目的“BLUE WATER”、“Yes! I will…”及混音、卡拉OK版外，还包括一首新曲“忘れない…”。

ACG互联

原创剧情＋吐槽系统！《地上最强的新娘》火速登陆PS2



目前已发售单行本第6卷、正于Square Enix青年向杂志《YOUNG GANGAN》连载中的大高忍原作爆笑漫画《SuMoMoMoMoMoMo～地上最强的新娘～》日前宣布游戏化，厂商为推出过众多动漫改编游戏的株式会社MMV。

该作于去年10月开播TV动画，讲述一桩“门当户对的婚姻”多灾多难的故事：十二神将东军之首犬族·代折罗不动心眼流师范代犬冢云轩的独生子孝士，被指派与西军之首龙族·波夫罗一传无双流师范代九头龙千太夫的独生女桃子结婚，以孕育出最强的武术家子孙，但孝士却因童年阴影想放弃武术成为一名检察官。而为了阻止他们结合，孝士身边开始不断出现筹划暗杀他的刺客，一心想嫁给孝士的桃子也因此被卷入第7次十二神将战争中……

PS2版采用的是与漫画、动画完全不同的原创剧情，除了大家熟悉的不请自来最强女主角桃子、妹系萝莉美少女伊吕波、清纯大胆的变身少女早苗外，还有作者大高忍担任原案的众多原创美少女角色登场，带来兼具爆笑与格斗的故事，是原作FANS的话可给予关注。

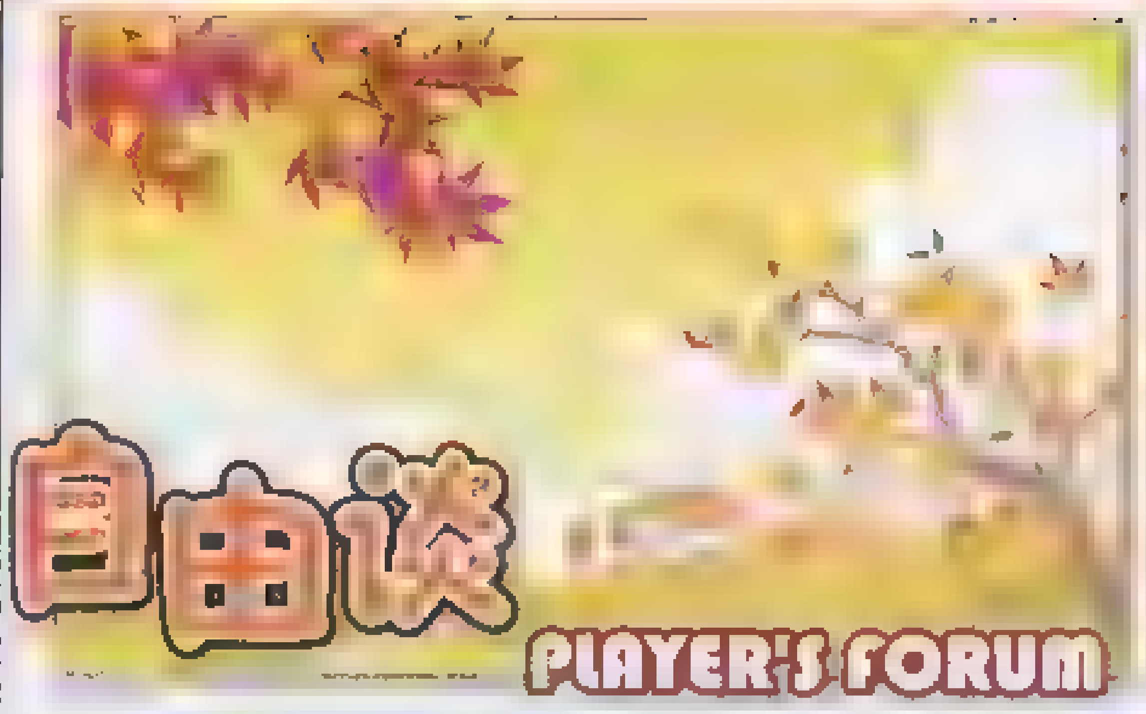
系统：虽然本作采用了与传统文字AVG游戏相同的进行方式，但由于在其中加入了独特的“吐槽系统”，使得整个游戏同原作一样充满恶搞与欢笑。在游戏的对话中，一旦玩家有机可乘，就会在屏幕上出现“吐槽”标记，这时玩家只要眼疾手快抓住机会就能顺利吐槽。吐槽系统不仅能够用来搞笑，还原动画原作的风格，更关系到今后剧情的发展方向，甚至游戏最终的结局都会根据以往吐槽成功[illegible]的次数而发生改变。

游戏信息	
SuMoMoMoMoMoMo～地上最强的新娘～(暂定)	
发售	预定2007年春
厂商	MMV
机种	PS2
类型	AVG

剧情：某天，犬冢云轩给儿子孝士发来一封信，要他去找一本藏于京都的武术秘籍。然而在和新刺客的战斗中，孝士失去了自己的亲人。颓废潦倒的他于是踏上了前往京都的旅程。

这时，孝士面前出现了声称是云轩旧相识的“美人三姐妹”。经营旅馆的她们提出愿意陪同孝士一行前去寻找秘籍，而她们的真实身分其实是没能加入十二神将的猫[illegible]后者，[illegible]和孝士生出小孩。目前，[illegible]三姐妹[illegible]发出了挑战宣言[illegible]

www.pinmoobook.com & 3DM-SMV



胜负师：首先我要代表自由谈栏目，祝大家新春快乐，感谢读者们又一年的支持。和历年的合刊一样，本次的自由谈算是个“特大号”，因此可以收录四篇风格不一的作品。其中出自阳光学员之手的十大游戏摇滚歌曲选材比较独特，套用“探索频道”的风格也是比较有趣的想法；自由谈的老朋友小異君再次拨动自己的八卦神经，也许“扯淡文”会成为一种自由谈独有的新文体，呵呵！另外两篇散文篇幅都比较短，算是给有意投稿的玩友们一点提示。自由谈里可能会有一些长篇大论，但同样需要精致的小品。各位玩家在假期里如果有空，不妨动动笔尝试一下。（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

美国作为这个星球最发达的国家之一，其文化影响力毋庸置疑，像什么好莱坞电影、麦肯洋快餐、碳酸水饮料、老鼠乐园等等，都在世界各地扎根发芽蓬勃发展。而在这其中，摇滚乐可以说是上个世纪美国文化中一项伟大的产物，真正印证了音乐无国界的真理，对现代音乐发展有着巨大的影响。它是对生命的思考，是对灵魂的呐喊，是对自由精神的呼唤。任何一种音乐都没有摇滚乐这么有包容力、传播力和影响力。就拿当今主流的流行音乐来说，不管是美国、欧洲还是日、韩、华语，无不包含着摇滚乐的元素，基本上歌手离了吉他贝斯架子鼓就唱不出声了。

作为同样属于文化范畴的电子游戏来说，自然也免不了与摇滚乐有着亲密接触。早在上世纪80年代，电子游戏就已经在用五音不全的电子声模拟摇滚乐了，比如说那些简单有力的清版过关游戏，极具煽动性地摇滚乐更能激起玩家游戏的激情，在激烈的吉他、轰鸣的贝斯、密集的鼓点、沉稳的键盘声里挥舞着铁拳捍卫着正义，其中最被国内玩家所熟知的就是“《魂斗罗》系列”，浓重的金属摇滚风格是《魂斗罗》音乐永恒的基调。时至今日，科学在发展，社会在进步，电子游戏音乐正大踏步地向着影院级别的方向发展。摇滚乐被很好地在游戏中还原，响彻在战火纷飞的战场、最终BOSS的巢穴、风驰电掣的跑道，以及一个个令人热血沸腾的场面中。此时的摇滚乐不仅仅是烘托气氛的配乐，更能充当游戏的主题曲，使游戏有着更为出色的视听表现。以下是个人整理出的十大游戏摇滚乐，希望能引起各位玩家的共鸣。

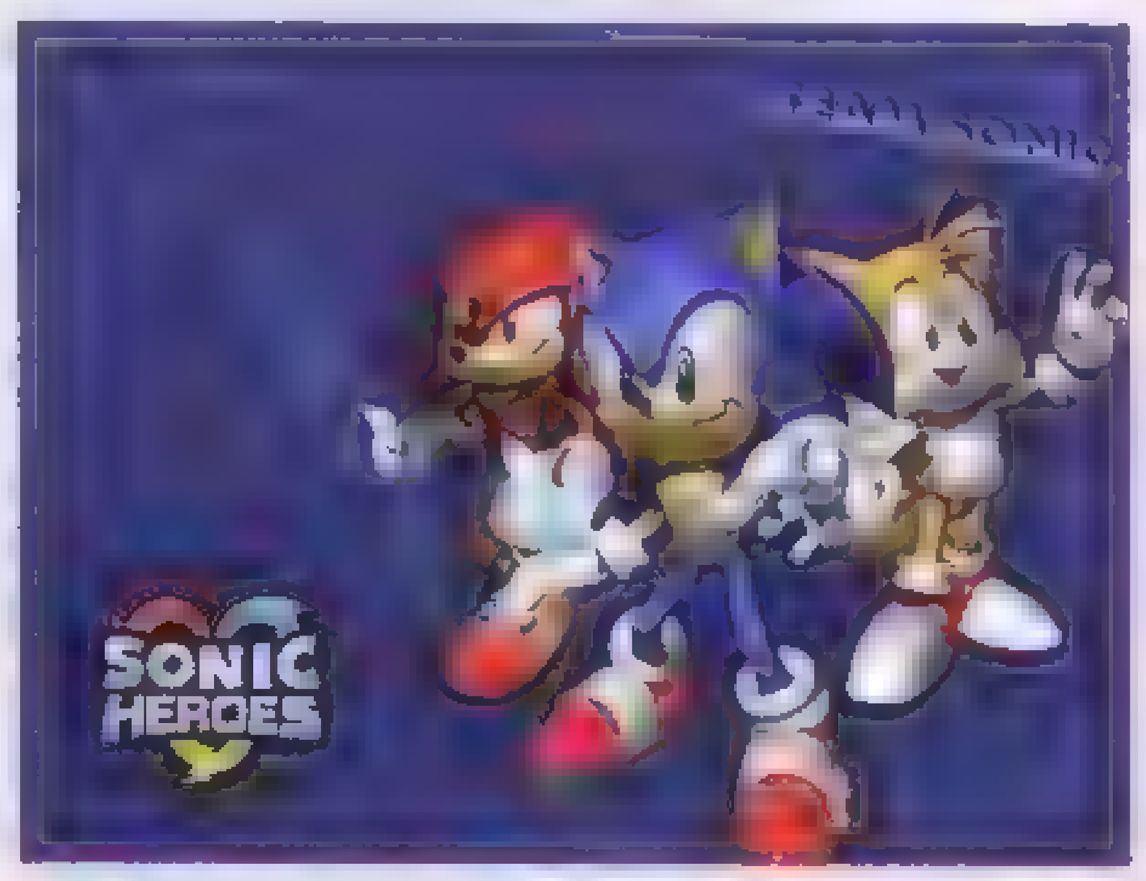
十大游戏摇滚歌曲

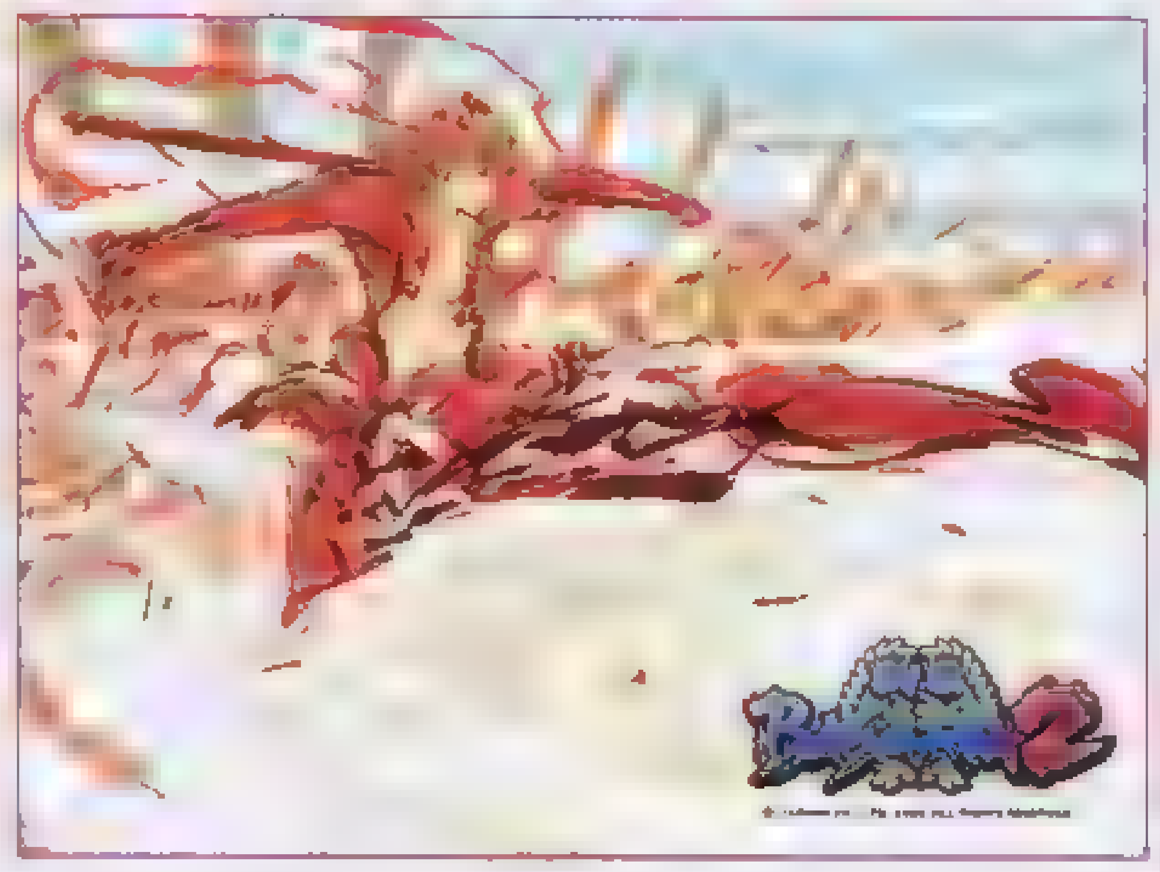
10 Sonic Heroes

●出自游戏：索尼克英雄

●演唱者：crush40乐队

世嘉公司在欧美地区拥有很高的人气，当年的DC都能在美国市场占据半壁江山，这与其作品中透露出的欧美文化，确切的说是美国文化氛围是分不开的。世嘉游戏中的角色形象以金发碧眼居多，那一口流利的英语自不必说，背景音乐的使用也多是激昂的电子乐。年龄设定在十五岁，毛头刺脑的索尼克作为世嘉的吉祥物，已经在游戏界驰骋了十几年，拥有不俗的影响力。（虽然现在混得不怎么样）世嘉对于“《索尼克》系列”自然是非常重视，请来诸多名人助阵。其中最有名的当属crush40乐队，他们几乎包办了3D平台所有《索尼克》作品的主题歌。《Sonic Heroes》为游戏量身打造，将音速英雄最真实的一面展现出来，排在十大游戏摇滚歌曲第十位。





9 Dive into yourself

●出自游戏：战国BASARA 2

●演唱者：High and mighty color

来自日本冲绳的六人组合High and mighty color乐队，不仅有这么一长串绕口的名字，还有着一长串不俗的经历，2005年1月出道发行了第一张单曲CD，至今已推出七张单曲CD，其中为大红大紫的动画版《死神BLEACH》演唱过片头曲，为Acquire公司的动作游戏《忍道 戒》唱过主题歌，更是在诸多艺人向《死亡笔记》电影版致敬创作的联合CD中参了一脚。（好像不是太露脸的事）“一女声+一男声+撕心裂肺的金属Rap”，构成了High and mighty color独特的音乐风格，这种另类的曲风则与《战国BASARA 2》喧哗的游戏风格一拍即合，《战国BASARA 2》本身就有着强烈的现代感，没有历史题材作品惯有的凝重严肃，更像是场华丽的舞台剧，个性饱满的众角色轮番上台献艺，此时此刻没有比《Dive into yourself》更能与游戏相生相伴了，尤其是在游戏中装备道具“热唱琵琶”，更是能把这首歌作为背景音乐，在高亢激昂的音乐声中进行着战国史上最喧哗的演出，正是这些鲜明的特点使得《战国BASARA》从无数“无双like”作品中脱颖而出，独树一帜。《战国BASARA 2》的主题歌《Dive into yourself》，排在十大游戏摇滚歌曲第九位。



8 With my mind

●出自游戏：超能力特工

●演唱者：Cold乐队

《超能力特工》出自Midway之手，将第三人称射击与超能力动作要素完美结合，自然少不了美式游戏惯有的爆头焚尸的噱头，在当时引起了不小的波澜。游戏中还收录了主题歌《With my mind》的MV，Cold乐队的真人演出与游戏穿插在一起取得了很好的效果。MV中的真人演出部分也是经过了一番精心设计，与游戏的气氛保持一致，主唱更是剃了个光头，而且还酷似游戏的主角，而唱词部分更像是游戏主人公的内心独白，充分体现了疯狂科学制造的战争机器自我意识的觉醒。同时Cold乐队也是大有来头，这支来自佛罗里达州的另类乐队最初是被同乡著名的Limp bizkit（软饼干）乐队发掘并培养起来的，Limp bitkit乐队就是为大名鼎鼎的电影“《碟中谍》系列”做主题曲的那支乐队，跟随Limp bitkit巡演使得Cold名声大噪，他们的音乐深受Metallica和Tool的影响，并成功结合了前者的狂暴和后者的深邃，1998年发行的同名专辑也成为另类金属史上的经典之作。《超能力特工》主题歌《With my mind》，排在十大游戏摇滚歌曲第八位。

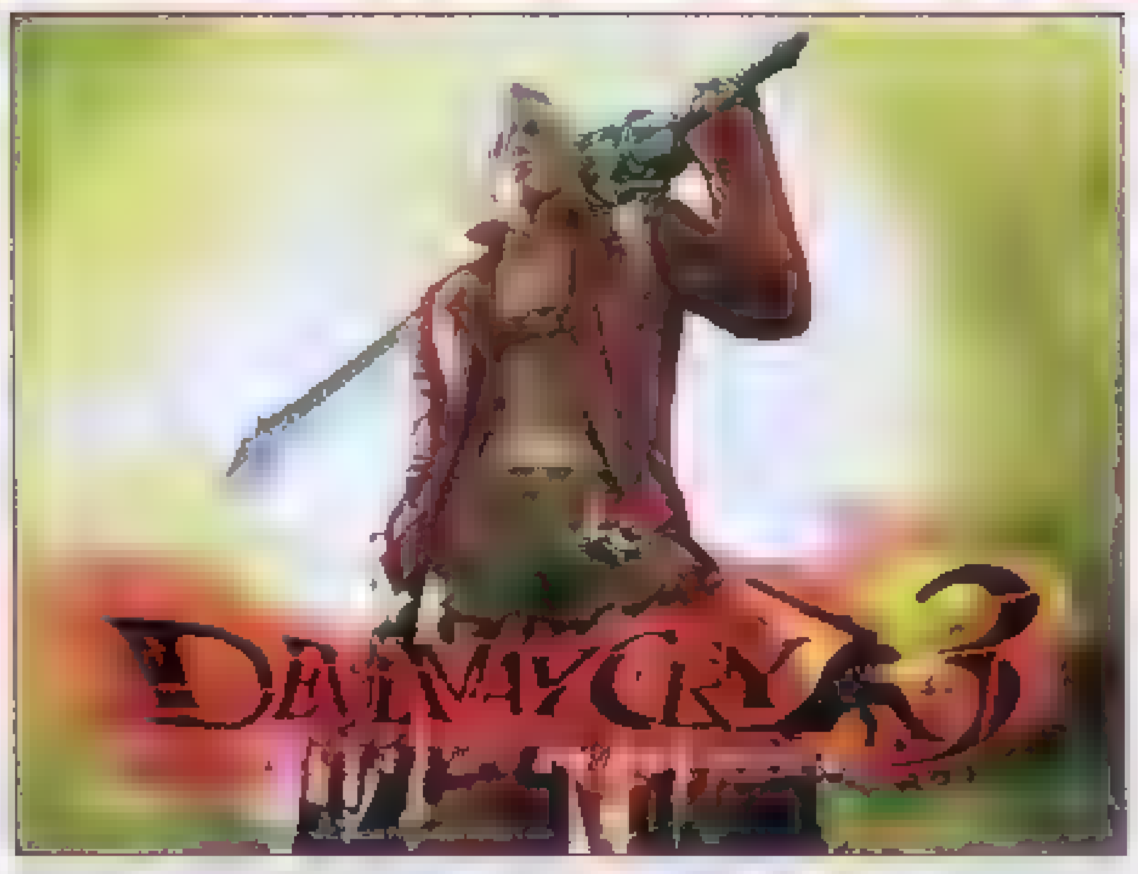
7 Devils never cry

●出自游戏：鬼泣3

●演唱者：David baker

在经历了《鬼泣2》的失败后，《鬼泣3》所肩负的使命就显得尤为重要，倘若失败也许会导致“《鬼泣》系列”的终结，庆幸的是《鬼泣3》并没有让人失望，伴随着David baker低沉的金属Rap告别了2代里久经沧桑大叔，但丁以一个毛头小伙子的形象又回到了我们的面前。更加张扬的个性，更加帅气的造型，更加霸气的动作，新的系统、新的故事、新的敌人、新的冒险、新的体验……《鬼泣3》捍卫了自己的荣誉。这首

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



《Devils never cry》激烈中透露出愤怒的意味，而由远而近的女声吟唱又暗含着一丝忧伤，在高大残破的废墟中回荡，颇有些哥特摇滚的痕迹。与游戏中但丁、弗吉尔两兄弟的命运之争是如此合拍。两兄弟并没有被残酷的命运所击倒，而是奋起反抗，勇敢地面对宿命。“Devils never cry”，也是对流着恶魔之血的两兄弟不屈不挠的意志最恰当的形容。《鬼泣3》的《Devils never cry》，排在十大游戏摇滚歌曲第七位。

6 Sparking

●来自游戏：铁拳5

●演唱者：Tom leonard&Jeff pescetto

作为“《铁拳》系列”十周年的纪念作品，《铁拳5》的品质自然不用多说，开发小组也是卯足了劲来打造，新老人物齐聚一堂，系列前三作也是完全收录，把《铁拳4》的晦气一扫而光，将爽快华丽精彩刺激的格斗精品奉献给了玩家。精心制作的片头及全角色的通关CG也体现出开发小组的诚意，开场CG以三岛父子的联合抗敌拉开了序幕，随后三岛平八的死讯传来（当然没人会信）···紧接着场景一转，高塔上一个骑单车的女子纵身跳下，主题歌《Sparking》响起（其实人家已经唱了老半天了），这回是流行摇滚加金属Rap，不过倒是跟各种武术大聚会的《铁拳》挺搭调的，尤其是冯威雨中打死老师傅的那一幕堪称经典，音乐对当时悲壮气氛的烘托堪称完美。《Sparking》受欢迎的程度非常高，只是当初《铁拳5》的官方OST并没有把这首歌收录其中，网上总能看到“声泪俱下”的求歌贴。直到《铁拳5 DR》的OST发售才把这首歌收录其中，于是大家终于能够把硬盘里版本各异的“提取版”替换成正式版了（尽管只有1分51秒）。《铁拳5》主题歌《Sparking》，排在十大游戏摇滚歌曲第六位。

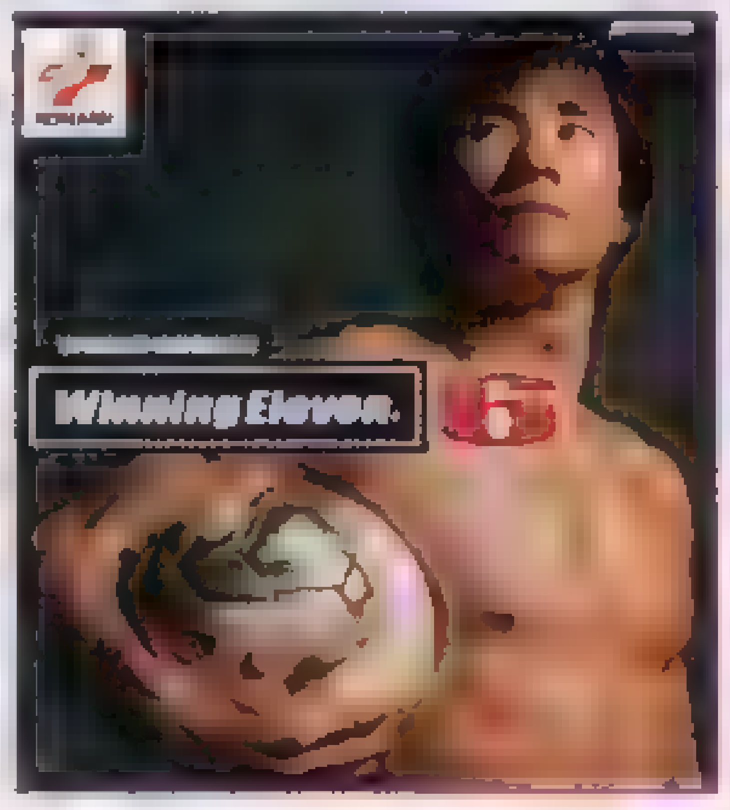


5 We will rock you

●来自游戏：胜利十一人6

●演唱者：Queen乐队

Queen是一支上个世纪不得不提的摇滚乐队，它是一个融合了华丽摇滚、前卫摇滚、古典音乐及重金属的传奇组合，当然同性恋主唱Freddie Mercury被艾滋病夺去生命也为乐队增添了几分悲剧色彩。在20多年的音乐生涯里，Queen发行了30多张专辑及合辑，他们独特的歌剧式摇滚为后来的前卫金属指引了方向。华丽的舞台表演和奢侈的生活方式也常为后人所效仿。《WE》作为如今最成功的足球游戏也称得上是游戏界的传奇。2002年的日韩世界杯虽然算得上是世界杯历史上数一数二的糟烂闹剧，但2002年的《WE6》却令人难以忘怀。当游戏片头中极具煽动性的《We will rock you》响起时，我们仿佛置身于那个人声鼎沸、热情似火的球场，感受着足球运动竞技与激情的碰撞。《We will rock you》是Queen乐队在上世纪70年代中后期事业巅峰时期的作品之一，（另一首是《We Are The Champions》，两者都与体育有着千丝万缕的联系，讽刺的是《We Are The Champions》原本是关于同性恋的赞歌，却成了弘扬体育精神和奥运冠军的经典庆贺曲目），《We will rock you》有着韦伯音乐剧般铺张的声音，精巧得好像微雕一样的歌曲编排，在繁华散尽之后，才发现这些声音无非还是吉他、贝斯、鼓点再加上人声而已。永远的足球经典与永远的摇滚经典，可谓相得益彰。《We will rock you》，排在十大游戏摇滚音乐第五位。



4 Riders on the storm

●来自游戏：极品飞车 地下狂飙2

●演唱者：The door乐队

游戏音乐原声带是EA游戏文化的重要组成部分之一。2001年，EA成立了一个新组织EA Trax，专门负责与各唱片公司进行交涉，然后向EA各部门提供由这些唱片公司制作的音乐和歌曲，由此打造游戏原声带，其中最具含金量的则是“《极品飞车》系列”的歌曲。其中包含当红及经典摇滚乐队的经典之作。以往的赛车类游戏往往使用电子合成音乐作为背景音乐，彼此之间没有什么鲜明的区别，而摇滚乐使得公路赛车游戏《极品飞车》更加激情澎湃。驾驶着“陆地飞船”，伴随着饱含激情的旋律在音速的世界里飞驰。《极品飞车》就是有着这样张扬的个性鲜明的特点，将驾驶游戏的乐趣发挥到极致。从《极品飞车：地下狂飙》的原声带开始，几乎是全明星阵容助阵，从那时起音乐便与游戏本身摆在了同等重要的位置上（片头CG中多次出现了车载音响的镜头）。来自芝加哥的多元化金属乐队Static-X及同城的朋克乐队Rise Against、另类重金属乐队Disturbed—干人等可谓一路为《极品飞车》保驾护航。《极品飞车：地下狂飙2》



菜单画面的背景音乐赫然是鼎鼎大名的The door乐队的《Riders on the storm》，来自洛杉矶The door乐队自1965年成立起便经久不衰，将“地下”音乐带到超出颓废派的大学生观众范围和青少年市场的广阔领域，乐队探索了当代美国的奥秘、图腾和戒律。同时从《极品飞车》的原声带中也能看出美国流行音乐的发展变化，越来越多的Hip Hop、电子合成乐、R&B音乐出现在游戏中，摇滚乐的颓势已展露无疑，尽管还是有很多无畏的摇滚斗士们奋战在这条战线上。“《极品飞车》系列”配乐的代表作，在十大游戏摇滚歌曲排在第四位。

3 Blurry

●来自游戏：皇牌空战5

●演唱者：Puddle of Mudd乐队

完美的空中格斗、精彩的故事情节、细腻的人物刻画《皇牌空战5》带给我们太多欣喜与感动，当这一切结束Staff名单从屏幕上升起，Puddle of Mudd的歌声也同时响起，为这场空中聚会划上一个完美的句号，如果你有幸与《皇牌空战5》相遇，那你的生活将会平添许多快乐。说到Puddle of Mudd乐队更是不得不提Limp Bizkit（软饼干），一卷偷偷放在Limp Bizkit演唱会后台毛遂自荐的试唱带，被Limp Bizkit乐队的主唱Fred dust惊为天人，更因此成为Limp Bizkit成立的新唱片公司Flawless的创业代表作，他们就是Puddle Of Mudd（乐队名字来源于当地一条著名的河流，它历经许多变迁，于1999年被有效治理）。虽然是



Limp Bizkit的师弟，但Puddle of Mudd的音乐却没有任何说唱元素，更多的是类似Nirvana（涅磐）乐队充满感情的旋律，主唱Wesley scantlin的声音更是与Nirvana主唱Kurt Cobain的声音有些相似（Kurt Cobain就是那个经常被印在T恤衫上一头金发满脸胡茬子旁边还写一句“I hate myself”的家伙）。出道以来Puddle of Mudd也取得了不俗的成绩，专辑《Come Clean》发行首周不仅成功抢滩Billboard专辑榜TOP10，更创下史上摇滚新团体首周最高销售纪录，发行半年不到的时间之内便突破百万！《皇牌空战5》中的这首《Blurry》更是强势蝉联Billboard现代摇滚榜6周冠军，可谓锐不可当。来自《皇牌空战5》的《Blurry》，排在十大游戏摇滚歌曲第三位。

2 Otherworld

●来自游戏：最终幻想X

●演唱者：[illegible]

“《FF》系列”对待游戏音乐的态度向来一丝不苟。个人认为《FF X》是PS2上最好的RPG，那凄美曲折、佳人泪下的故事深深地印在每个《FF》玩家心中，尤娜与泰达近乎悲剧的情感旅程，捷克特与泰达悲壮

的父子大对决，成为永远挥之不去的记忆。这首重金属Rap《Otherworld》总共在游戏中出现过两次，一次出现在游戏开始，在梦之扎纳尔港多泰达那场精彩绝伦的水球比赛时(虽然后来变成一场灾难)，第二次出现在Sin体内主角一队人与变成最终召唤的捷克特的对决时。尽管这首歌只出现了两次，但给人留下的印象是无比深刻的，开篇Bill mlulie沙哑的咆哮一下子把玩家拉到那场未来感十足的比赛中，奥降的出现意味着不安的躁动随之而来，伴随着狂热的贝司、近乎疯狂的鼓点和撕心裂肺的呐喊，扎纳尔港多迎来了它的末日，泰达挣扎着在无助中迎接着宿命的到来。

如果说扎纳尔港多只有一个球王，那就只有捷克特才配得上这个称号，那个永远不败的强者，那个肯为正义献出生命的勇士，那个被泰达所厌恶的父亲……当泰达等人历尽千辛万苦终于到达旅途的终点时，《Otherworld》再度响起，这是属于捷克特的声音，属于父亲的声音，化身为最终召唤的捷克特轰然倒地，那狂暴的歌声幻化作不朽的礼赞，那个胸前永远纹着阿贝斯队队徽的伟大的父亲随风而逝。这是"《FF》系列"第一次使用如此纯粹的摇滚乐，不管从哪方面来看，《Otherworld》都像是《FF》音乐史上的异类。十大游戏摇滚歌曲第二位，《最终幻想Ⅹ》插曲《Otherworld》。



接下来就是十大游戏摇滚歌曲排名第一位的作品，在此前先简单回顾一下排名前九位的情况。(好吧，好吧，我承认这是跟"探索频道"学的)排名第十位的是音速青春《索尼克英雄》的主题歌；第九位是喧哗另类的《战国BASARA 2》主题歌；第八位是颇具哲学思考的《超能力特工》主题歌；第七位是年轻但丁内心写照的《鬼泣3》主题歌；第六位十周年庆典《铁拳5》的主题歌；第五位，永远的经典来自《WE6》的《We will rock you》；第四位是充满速度与激情的"《极品飞车》系列"配乐；第三位是情感饱满的《皇牌空战5》片尾曲《Blurry》；第二位是"《最终幻想》系列"难得的摇滚作品《Otherworld》。最后是十大游戏摇滚第一位，《吉他英雄》系列音乐！

1 吉他英雄系列音乐

千万不要惊讶，把掉在地上的下巴拣起来，耐心听我说。作为《时代周刊》评选出的年度十大必玩电视游戏之一，《吉他英雄》并不像大家所想的那样只是一个普普通通的音乐游戏，更不是那种剽窃创意的仿制型MUG。可以说，《吉他英雄》是一次盛大的摇滚聚会！仔细看一下游戏的曲目列表，你会发现其中几乎包含了从上个世纪60年代到90年代乃至现在著名摇滚乐队家喻户晓的作品。像金属界的教父Ozzy osbourne，老牌金属乐队Judas priest、Led zepplien、ACDC，引领摇滚风潮的Deep purple，无数金属乐队的启蒙和宗师Black sabbath，重新诠释了电吉他演奏技巧的Van helen，摇滚乐的旗帜Metallica，激流金属永远的典范Sayer，枪炮与玫瑰的幻觉Guns&Roses，重金属教科书Mr big，非主流摇滚乐神Nirvana……这些如雷贯耳的名字都将出现



在游戏的菜单中。很多可供演奏的曲目都对吉他部分进行了重新改编，更利于游戏的需要，甚至还提供了模拟主音吉他、韵律吉他和低音吉他的不同演奏效果，不愧是被誉为游戏史上最新颖也最具游戏性的吉他演奏模拟游戏，仅两部作品就拥有超过240万的销量。有如此多的摇滚巨匠，如此多的经典曲目，使《吉他英雄》完全超出了游戏的范畴，更像是一部摇滚教科书，因此"《吉他英雄》系列"排名十大游戏摇滚歌曲第一位可谓实至名归。

本次游戏摇滚歌曲之旅到此结束，感谢各位的耐心阅读。摇滚乐作为最具生命力、最具有思想意识、最能引发共鸣的音乐，已经历了半个多世纪的发展。当今的摇滚乐已经没有了往昔的风采，变得不那么主流，尤其是金属摇滚已日趋衰败。作为一个摇滚乐迷，笔者衷心希望摇滚乐能够再度复兴，也希望更多的玩家能够接受摇滚乐，理解摇滚乐。请相信，你能在其中得到意想不到的收获。

文 阳光育成计划成员 董旭

汪达说

一年前，遇上了汪达，在禁忌之地。

草丛，湖畔，马前。汪达孤身一人去挑战巨像。汪达说，他要挑战宿命，要拯救心爱的少女。

那缕缕凄凉的音符还在我心里孤零零地响起……

远山横卧夕阳，残破的神殿默默诉说着千年的寂寞。是巨像禁锢着爱人重生的希望，是爱让这位忠诚的战士违背族人的誓约，踏上这片被诅咒的大地。于是骑上马儿，踏破黄沙，高举往昔之剑直指巨像——汪达的救赎之旅在禁忌之地，鲜血，嫩草，天空下，启程。

仍记得，在那神殿里一个个寂寞的长夜，汪达虔诚地守护着少女，偶尔和我诉说着琐事。

一声声呼唤马儿的口哨声，一回回在陌生的禁忌之地迷失人生航向，汪达低吟着说，巨像固然可怖，但更可怕的是寻觅巨像时的死寂，那份孤单失落的心情最难受……

一下下紧按R1键，无助地抓紧惟一的希望，一次次用往昔之剑插入巨像的封印中，血，溅满面庞，红了双眼。汪达漠然说，不要怪他无情，只是命运而已。他哽咽了……

一幕幕，巨像哀鸣轰然倒下，一瞬间，无数黑线夺去最后的感觉，汪达黯然说，爱让人迷失沉沦，也让人坚定沉着。此刻，我的双眼留下了一行泪痕……

神殿里冰冷的漫漫长夜，因为汪达的往事变得凄美与温馨，两个本是萍水相逢的人在这夜里得到共鸣。

汪达便这样日复一日去寻觅巨像，而我就在神殿里默默为他祈祷……

就这样，神殿里，巨像一个接一个倒下了。但我最终没有等到少女醒来的一刻，便匆匆离去了。因为我害怕，或许，少女永远都不会醒过来了，纵然所有巨像都被汪达打败。这对于我，对于汪达都太残忍了……我离开的时候，汪达没有和我道别，他静静地注视着我远去的背影，变得更加寂寞了。

草丛，湖畔，马前，在一年前，那禁忌之地，那次救赎之旅，那些如梦的往事，那往昔之剑，那马儿，那执着的少年与他守护着的少女，已然，铭刻在我游戏生涯之中，直到永远……

怀念一年前的少年汪达。

P.S.如果我看过的电影中最接近梦的电影是《穆赫兰大道》，那么《汪达与巨像》就是我玩过的游戏中最接近梦的游戏。PS3终于来到我们的面前，PS2与汪达将会慢慢离我而去，但我不会忘记在PS2上曾经带给我无数感动的游戏。在次世代来到之际，虔诚祝愿PS3，X360，Wii都能带给我们更多如梦般的好游戏。谨以此文献给热爱游戏的人们。

文 三只熊



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

3,2,1,扯淡ACTION!

事实上，我确实是一个比较八卦的闲人。遥想当年，当有消息称X360会划伤游戏光碟的时候，我幸灾乐祸奔走相告；后来，当Wii手柄因脱手而砸坏电视的新闻传出来后，我依然如此。结果现在，SONY和它的神器PS3又陷入了一个前途未卜的窘境之中——究竟是应当闭嘴表示沉痛，还是应当一如既往地幸灾乐祸呢？这样的两难选择的确让身为SONY轻度粉丝的我头疼了一阵。不过到了最后，我终于还是狠了狠心，选择了后者。于是我逢人便一脸坏笑地问道："哥们儿，索尼最近出事儿了你知道不？怎么着，你还不知道呢？那赶紧的，听我给你讲讲……"痛心啊同志们，我心中的八卦情结最终还是战胜了我对心中的爱。



■PS3仙台事件网友的恶搞图片。

诚如我所言，从去年年底到现在的这一个来月里，业界小霸王SONY同学始终都处在一个严重忧伤的状态之中。且不说PSP的销量被NDSL甩下了一大截，万众瞩目的神机PS3竟然也在圣诞商战中遭遇了滑铁卢，并且还上演了"仙台3000台事件"这样一出闹哄哄的好戏——话说日本仙台某个电器商店搞到了一批60GB版本的PS3，并且在今年1月2日以62700日元的价格高调发售。然而出乎店家意料的是，在发售的首日，与PS3同样数量的NDSL与Wii顷刻之间便被玩家们一扫而空，而可怜的PS3却依然堆积如山。无奈之下，该店只得将PS3的售价下调至59980日元，企图以平价策略来勾起消费者的购买欲望。不过遗憾的是，这一着也没有起到任何的作用。在此后的两天时间里，NDSL和Wii依然卖得顺风顺水，没费什么力气便轻松地宣告售罄，而降了价之后的PS3却依然鲜有人问津。结果到了最后，该店铺中没有卖完的特价商品只剩下了PS3和电饭煲。萧条啊！一代神器PS3竟然沦落到了与电饭煲为伍的惨淡境地。于是乎，这样一个够八卦的素材赋予了热衷起哄的玩家们无限的恶搞动力，大批的恶搞挖苦图片一时间纷纷涌上网络，让人甚是喷饭。


▲这就是传说中的艾美奖奖杯。

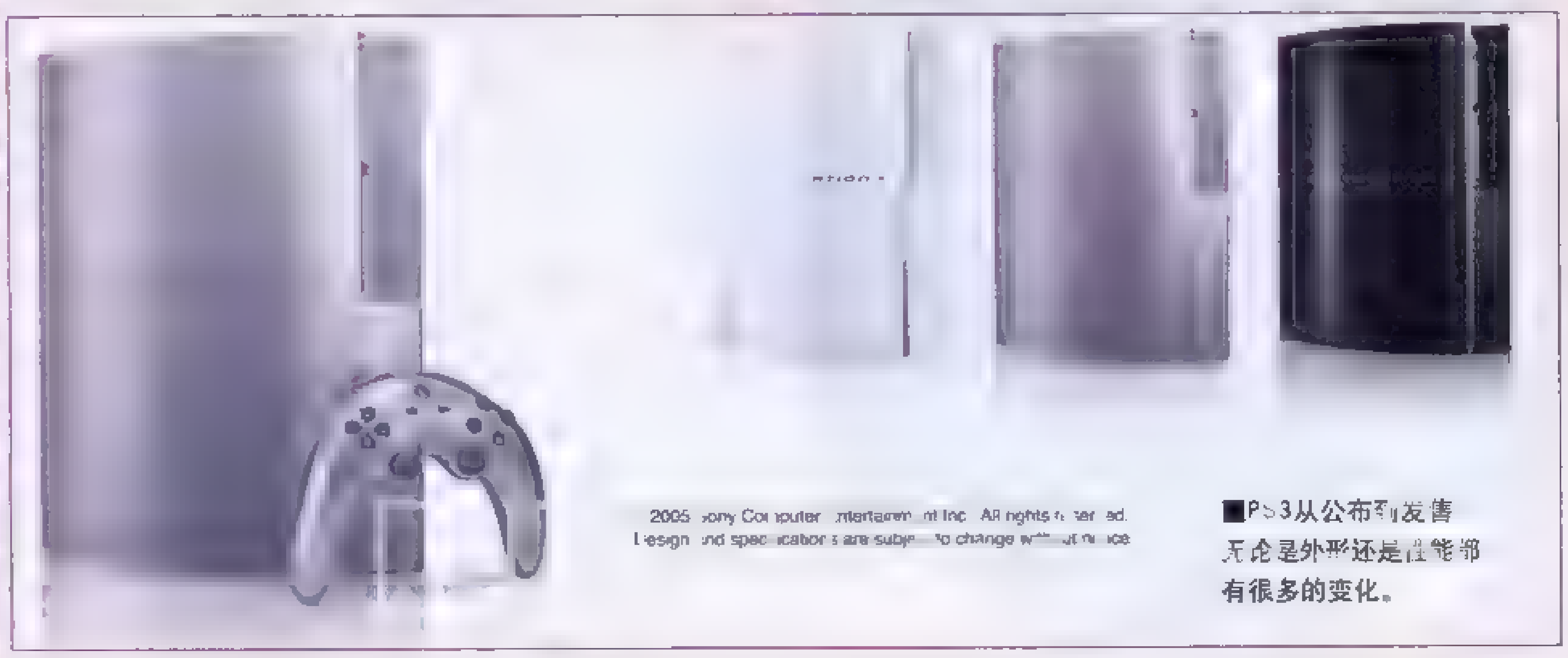
俗话说的好，福无双至，祸不单行。仙台事件的风波尚未平息，艾美奖扯谎丑闻又给了SONY一记响亮的耳光。话说前些时候，各大网站及多家媒体报道，SONY PS3上使用的六轴动作感应手柄(Sixaxis)获得了电视娱乐界的最高奖项——艾美奖。不料在该奖真正揭晓的时候，大家才发现此次的获奖者不仅仅只有SONY一个，它的老对手任天堂不仅与其分享了这个奖项，并且老任的名字还排在了SONY之前。这还不算什么，更令许多倒索人士笑得满地打滚的是，SONY此次获奖虽然不假，但其获奖的理由并非是六轴动作感应手柄，而是其在PS和PS2运用但却因为版权问题而在PS3上取消的Dual Shock震动功能。这也就是说，PS3跟本届的艾美奖其实根本就没有任何关系。继"我最想要台PSP作为圣诞礼物"的马甲广告事件之后，没有及时说明情况的SONY又一次扮演了不甚光彩的"忽悠"角色，实在是形象大损。

正所谓墙倒众人推，破鼓万人锤。官方的负面新闻接连不断，来自民间的反SONY冲击波又开始了大面积的涌动。不少精通八卦的热心玩友们积极挖掘出了久多良木健的语录——2003年的E3上，老久曾经满面春风地宣布："CELL性能将达P4 CPU的1000倍，并且拥有着模拟整个地球的能力。"结果在一年之后，久哥哥又在E3上改口曰："CELL的综合表现将超越P4 500倍，基本与一个8岁儿童智力水平相同。"接下来，在2005年1月CES上，老久口中CELL领先P4的数值又变成了250倍。而后，再先后经历了100倍、35倍、5倍这样的大幅度退化之后，有关CELL性能的最终被定型为"其整体表现不会逊于P4 CPU"。看完这些，我一个索尼粉丝哥们儿也不禁摇头解嘲道："幸亏索尼把PS3赶在2006年发售了，这要是再拖个一两年的话，那不就得退化成比PS2还差了？"啥都别说了，久哥哥啊，以后做人可得厚道点儿。热衷扯淡不是你的错，被人揪出来影响了企业形象就不对了！（注：以上语录为传闻，并未得到证实）

不过话又说回来了，玩家们的恶搞与攻击即使是再凶猛再恶毒，毕竟还是威力有限。泱泱一个SONY帝国，要是连这点流言蜚语都扛不住的话，恐怕也早就倒闭了上百回了。因而实际上，真正令SONY的感情受到重创的，还得说是软件商们的背叛与冷眼旁观。当然，这一切也是没办法的事儿。业界的商战就是这么残酷，不管你曾经有多么辉煌多么牛叉，只要你显出了颓势，立刻就没人再搭理你了。自从业界进入到32位元时代之后，被软件商们冷遇的惨状在非PS系的主机上都曾或多或少地出现过，结果三十年河东三十年河西，这一次的噩运终于砸到了PS3的头上。SE社把《DQ IX》放到NDS上发表这个众人皆知的爆炸性新闻自然不必再提，就连一向言语低调的小岛秀夫也忍不住跳出来泼了SONY一瓢凉水。据报道称，小岛偶像表示自己十分想在Wii上一试身手，然而"一个叫做《潜龙谍影4 爱国者之枪》的巨大阻碍挡在了我的面前，不把它做完我什么也不能做。"瞧瞧，PS3无比看重的一款软件在游戏开发者的眼中竟然成了一块巨大的绊脚石，这不禁让人感到有点儿讽刺。"人心散了，队伍不好带啊！"

真是三十年河东三十年河西，遥想当年PS、PS2在市场上横行霸道的时候，哪里能想到能有如此这样一个下场？一个曾经战无不胜的SONY，缘何就与它的王牌军PS3一起陷入了如今的困境之中？依个人之见，主机高昂的售价，以及优秀软件的匮乏之类的因素仅是问题的表象而已，其真正的根源则并不在于此——俗话说祸从口出，而SONY目前所遭遇之祸，还真就是源自于它的那张破嘴。

换言之，SONY之所以会在最近比较烦，完全就是由其自身错误的宣传策略所导致的。古语云："木秀于林，风必摧之；堆出于岸，流必湍之；行高于人，众必非之。"SONY在PS和PS2时代创造出的辉煌想必早已让不少人眼红不止，于是业界的同仁们都在等着机会狠狠地阴上SONY一把。结果在新时代的主机大战中，SONY过于高调的宣传模式恰恰就给了这些人一个绝妙的机会——众所周知，一台新主机在发售初期由于缺少优秀软件的支持，因而很难表现出自身的全部优势。然而SONY却在PS3发售之前便迫不及待地宣扬起了其盖世无双的机能与配置，从而吊足


■PS3从公布到发售无论是外形还是性能都有很多的变化。


■PS3的软件前景在小岛秀夫最近的言论中显得有些雪上加霜。

了众人的胃口。结果这样一来，许多玩家在拿到主机的时候才失望的发现，这个黑盒子的画面和一年前推出的X360看不出什么区别，游戏性上又让Wii甩下一截。心理落差的威力想必大家都体验过，面对这样一个太不合格的神器，恐怕无论是谁，心中都会产生一种被愚弄的愤怒感觉。

因而，SONY目前行之有效的振兴策略之一便是管住自己的嘴，放弃高调和华丽，转而选择较为质朴的方式来进行宣传。倘若这种转型具有一定技术难度，实现起来需要时间的话，那么SONY目前最起码要做到的就是不要随意信口开河。换言之，你倘若实在想要扯淡的话那也没关系，但怎么着你也得像《红侠乔伊 乱斗嘉年华》那样，倒数个三、二、一，彻底想明白前因后果之后再开始行动。舌头指挥大脑这种事儿是很土鳖的，“实事求是”乃是一家企业在行业中的立足之本。这就跟做人是一个道理，成熟而优秀的人总是有内涵且不张扬的，至于那种知道一个就敢喊仨的人，基本上都是缺心眼的傻小子。

除此之外，SONY在打造亲民形象的同时，还必须要笼络住软件商的心。要尽快把一批大作赶紧弄到市面上，并借此来聚拢一下日渐浮云的人气。根据以往的经验我们不难看出，一款经典的游戏往往会左右主机大战的局势。因而，诸如《FF X III》、《MGS4》之类的超级大作自然也就成了PS3翘首以盼的救命稻草，只要SONY能够在低调中挺到这些神作的发售之日的话(这想必不会是什么难事儿)，那么PS3走出困境自然也就指日可待了。

总而言之，SONY目前的当务之急就是要淡忘自己以往的辉煌，放下自己王者的架子，重新耕耘出一片属于自己的天地来。最后再嘱咐给SONY一句俗话：小时候胖不算胖，出水才见两腿泥。该低调的时候就低调点儿。现在这个商业社会里，低调务实才是王道。要是认不清形势总把自己当成不可一世的霸王，那么等到“富不过三代”这种事儿真正发生到自己身上的话，你连哭都没地儿哭去。

文 小奥斯卡摔了个脆的

墨香萦绕的梦境

同院里有对双胞胎，弟弟叫绯，哥哥叫蓝，像女孩的名字。人如其名，蓝很安静，绯却喧哗。

那个夏天，天空像是透明的。蓝戴着可爱的太阳帽，悠闲地靠在长椅上。绯在院子里飞上飞下，活泼得就像一只蚂蚱。也许是天生的，绯和蓝的头发都是亮白亮白的颜色，飞扬起来，就像两道纯纯的月光。

有个枫叶飘零的日子，他们在院子里打架。蓝套着湛蓝湛蓝的毛衣，腰间装模作样地挂上了塑料制的东洋刀，盛气凛然。绯在一旁笑得直打颤，笑得红色的毛衣一摇一摆，刀枪棍棒，他却只爱一黑一白的小手枪。夕阳西下，打得热火朝天的孩子，被有着金色长发的妈妈揪着耳朵拖回了家。



不知几时，绯和蓝背上了傻乎乎的书包，肩并肩地走到了大路上。我在家里睡过了头，叼着涩涩的面包挤在公车上。呼啸而过的风景，夹杂着奇异的味道。画面忽然定格在樱花飞扬的电线杆下。

好像有人说，绯和蓝在学校里和别人打了一架。我打量着画板，只用红蓝两色随心所欲地在上面涂涂画画。听说起因很简单，有人嘲笑他们没有爸爸。绯怒吼着大打出手，一贯冷静的蓝却没有落下。鼻青脸肿的孩子，一时间，竟显得如此高大。

往后的一个晴天，风清云淡，绯像考拉一般抱在了树上。蓝眯缝着眼睛，细数湖间有多少涟漪多少泪花。阳光无声地散下，这场面美得就像默立在我房间的角落里，涂得乱七八糟的一幅画。

月光流泻的时候，我抱着厚厚的《神曲》，趴在床上哭得稀里哗啦。一位叫弗吉尔的使者长长叹息，我抹着眼泪，大声责备上帝你是不是在放假。几乎是同一时间，蓝在窗前练起了小提琴，细看之下是那么优雅。

时间在风中滑落，悄悄地坠到了地上。蓝忽然间高高地梳起了银白的发，绯斜挎着背包满脸的傲然，还是嘻嘻哈哈。我靠在路边的花台上，只觉得绯猩红的衣摆撩起一阵风直逼面颊。朋友疑惑地问，我是不是忽然间爱上了谁，我笑了，告诉她我爱上了一幅只有红蓝两色的画。

有一次，绯和蓝出没于街角咖啡店精致的招牌下。绯风卷残云地消灭着眼前的圣代，蓝静静地品着红茶，不说话。荆棘在他黯蓝的风衣上开出了花，谁从他身边走过，那冰冷地一瞪冻得人直咬牙。

那一年，绯迷上了摇滚，成日在院里吵得人心惶惶。也是那一年，蓝的指尖悄然流淌着小提琴的光华。我躲在家里咬着笔杆，听着对面忽然宁谧，忽然疯狂。

《神曲》的书页已经发黄，渊狱之中的引导者爱怜地告诉弟子：不要害怕，尽管他深知自己走过地狱走过境界却走不上天堂。

月色被偷走的夜里，蓝离开了家。我站在窗口看他离去，寂戚的背影里印着一丝悲凉。风中有人轻轻地吟唱着古调，寂寞的歌谣。不久之后，绯在街角开起了自己的酒吧，沉思许久，便洋洋洒洒地写上了Devil May Cry，有趣的店名。绯跷着脚靠在皮沙发上，拋着一黑一白的手枪，蓦然回首，蓝色的身影已不在身旁。



太阳与月亮在钟摆里打架，滴答滴答。一切的一切，像老旧的黑白相片，鲜明的对比惹人害怕。

再见到绯，帅气的脸上已长满胡茬。这才发现，原来时间永远不会将人抛下。

我咬着薯片歪倒在沙发上，黑色匣子小声地吱吱嘎嘎。银白的星辰一时闪过，冥冥之中，蓝仿佛又重现近旁。有一家人搬进了对面的小屋，如梦方醒，院子里不曾有两个男孩，蓝和绯，绯与蓝。我嗤笑，笑我自己像个傻瓜。

后来才发现，我编了一个好长好长的童话，长到可以使我堕入其中，不能自拔。凄然一笑，笑得什么都不要留下。

红色光碟还在旋转，忽然间绯和蓝在潺潺流水间错身而过，泪又滑下。取过《神曲》，握起笔篡改只属于自己的篇章：但丁起身追随弗吉尔离去，在天堂与地狱之间，也抛弃了天堂……

文 Verginia

新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市时间以及主要内容，方便大家购买。

另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登陆levelup.cn网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/)，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的机会购买到最新书刊。动漫前工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买，网址：shcp33798833.taobao.com

LEVELUP 游戏城寨 Level 23

2月6日 全国上市

本期随刊赠送“城寨风彩”电子彩票第005期
连续20天开奖，每天抽出1台主机！

最终幻想周年纪念版、最终幻想II 周年纪念版、高达无双、超级机器人大战W等新作速报；特别企划：城寨呓语——众小编的2006大史记；掌机研究室专题Vol.16：解放！PSP 3.03系统降级完全教程；Web Show：微笑练习 / 专题：2007年的YOU，还能在网上做什么？/ levelup部落格：机战杂兵的忧郁 / 2006，珍藏在我们记忆里的那些英雄影像；城寨小百科：坐下来，我们来玩一局牌——浅谈卡片游戏发展；动漫游妙文：阴错阳差莫莫莫；美优馆：眼镜萌娘；levelup音乐台：音乐小特辑——光·燃·斗。





Level 24 3月3日见，“城寨风彩”继续送！

最终幻想VII 世界全书

2月9日 全国上市

160页16开精装特辑+珍藏版原声CD

《最终幻想VII》十周年典藏特辑
带你全面了解这部游戏史上的不朽之作



本书涵盖了从最初的《最终幻想VII》到之后的《再临之子》、《危机之前》、《危机之源》、《地狱犬的挽歌》AC～DC全系列作品，共包括世界观全面解惑、全角色资料介绍、精美设定原画赏析、游戏道具珍藏图鉴、《FF7》初期剧本、《FF7AC》制作秘闻、制作人员访谈、官方外传及前传小说等诸多不为人知的秘密。

此外，附送的《最终幻想VII 生命之流》CD精选了《FF7》系列游戏中最经典的旋律，值得您永久珍藏。



1997.1.31-2007.1.31 十年精华尽在本书中

模魂志 No.6

2月10日 全国上市

128页大16开模型时尚志+VCD

在本辑中将为您盘点2006年由BANDAI公司、寿屋公司以及长谷川公司推出的拼装模型。《高达SEED》BB系列专题也会让您大呼过瘾。还特别企划了对圣衣神话系列中十二个黄金圣斗士的商品介绍，同时为大家解读2007年里的星座运程。本辑中也为玩家们带来了《S.I.C.》、《山口可动》、《超级机器人大战OG》、《FA4 TYPE-MOON》等时下流行的动漫周边商品介绍。FIGURE麻辣烫中更为玩家们带来了由达人精心制作的凉宫春日、长门有希和柚原好树脂手办以及米娅·玛格丽特、梦宫·艾莉卡等多款PVC完成品。对于准备在新年购物的您献上了新年推荐购物指南以及对2006年的市场回顾，让您过个丰顺年。还在本辑VCD中特设了I3模型俱乐部比赛以及手把手带您体验为扭蛋重新上色的魅力。





掌机王SP 58辑

2月11日 全国上市

本辑《掌机王SP》不仅为大家带来《超级机器人大战W》、《宿命传说2》、《怪物猎人 携带版 2nd》等众多新作情报，还收录有《三国志大战DS》、《世界树迷宫》、《怪盗瓦里奥》、《失落的统治 魔窟皇帝》、《牧场物语 与你共建海岛》等近期大作的详细攻略。为迎接《MHP2》的即将到来，“口袋剧场”开始连载《怪物猎人》精彩同人小说。本辑的“2006 GBA游戏完全年鉴”收录2006年发售的全部GBA游戏资料，是GBA玩家不容错过的内容。“玩转NDS”送上两款最新Slot-1烧录卡Dslinker、DSfire的火速评测。春节大抽奖活动也继续展开，奖品不光有PSP、NDSL等时尚掌机，还有NDS烧录卡、PSP电池包等各种掌机周边，中奖名额全面提升，丰富奖品等你来拿。同时，本辑《掌机王SP》还赠送“城寨风彩”第5期电子彩票，带给你更多幸运。





读编往来

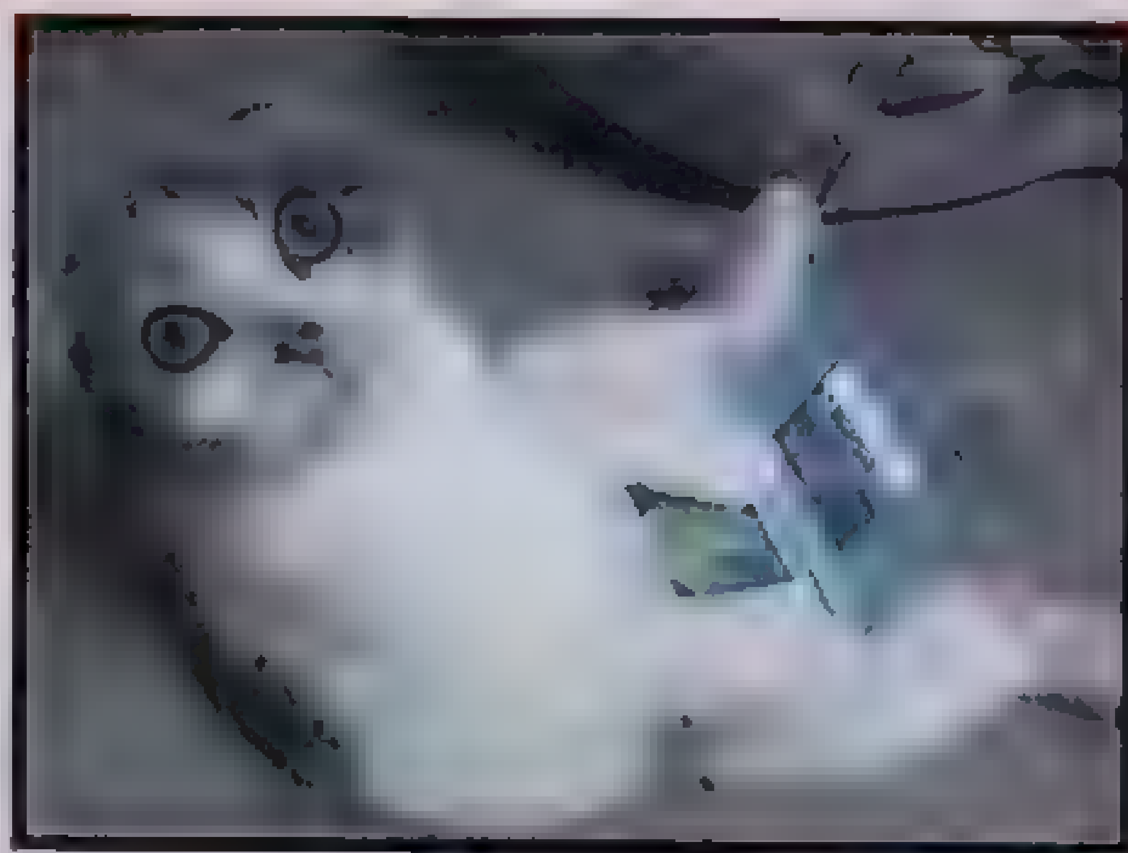
邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn
通信地址

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜

★224页的合刊终于整出来了！不知各位对合刊满意否，如果你有意见的话可千万不要藏着掖着，一定要痛痛快快地说出来哦！合刊之后的下期杂志，可就要等到过完春节之后才会出了，想看到什么样的内容和什么样的改进，各位读者都可以来信畅所欲言。欢迎大家在信中顺便发泄对期末考试或年终奖金的满意或不满！

★最近小编们的牙病胃病各种病，看来也是给读者们造成了不小压力。大部分来信除了慰问小编之外，也表示自己要注意健康、加强锻炼云云。看到这样的来信，小编们的病仿佛也好了，工作也更有劲了。（众读者：太假了！）总之春节在即，由于暴饮暴食而导致的毛



病必然增多，大家可得提前作好准备。

★近来发Email的读者里，肯留真名的人越来越少，搞得我们只好以Email地址中@之前的那串字符作为原名。一个比较好的现象是：由于玛娜的出现，来信的女玩家也越来越多。不过同样的，肯留真名的人也不多，实在令纱迦看信之时心中连呼"暴殄天物"！

★我们优秀的阳光育成计划成员小白龙，因为家庭原因的关系，在做完合刊之后就要离开编辑部了。（泪……）而另一位阳光育成计划成员迁徙的鱼在经过百般考验之后，已经正式转职为UCG小编。在此还请各位读者多多支持！

★大家拿到这本杂志的时候，离春节应该还有那么几天。在这里纱迦谨代表我自己，以及编辑部里的所有老编小编非编，祝大家猪年春节快乐，万事如意！

读者万岁

这期的读者万岁的作品对于大多数玩家来说还是比较实用的，不用动螺丝刀，不用拆机器，不用连接一堆麻烦的电路，只要你在美术方面的技能等级还比较高，就可以拥有一台展现完美个性的主机。

来自杭州的沈斌为我们送上了自己手工制作的战争机器版X360，黑色的外壳配合白色的"Gears of War"logo，再加上红色的骷髅标志，确实十分显眼独特，而所用到的工具也不多，完成之后不仅能找到一种和之前不同的新鲜感，更不用担心不小心把主机弄坏了的麻烦。喜欢让自己的主机更加与众不同的读者也可以试试给自己的主机披上一层外壳哦，不过一定要小心的是安全第一，游戏机不好看至少也能玩，不能玩再好看也没用了……



让DIY来得更猛烈些吧！

近期流行游戏 What's IN?

惟一最受欢迎的游戏

《铁拳5 暗之复苏》(8人)

我们要感谢卡伦，因为他的存在，编辑部《铁拳5 暗之复苏》的总体水平向着未知的方向发展。

——在与卡伦的对战中练习拆投的众人

我很喜欢铁拳毒瘤这个名字，很高兴能为大家带来麻烦和欢乐。

——卡伦

不要否认了，纱迦，你一定是拿着PSP偷偷练习了。

——看到纱迦用出几招新连技的胜负师

惊天误会

北京 于淼：很喜欢这期封面，原因很简单，喜欢TONY的人设，不过怎么封面设计写的人名是JASON啊！

这可真是天大的误会呀！封面设计指的是往封面上堆字的那位美编，也就是我们的强森(JASON)同学了。TONY他老人家的贡献应该是——原画。说起来TONY主刀的一期海报和一期封面均颇受好评，让我们一起大喊："TONY激萌"！



▲此为TONY。

最性急的读者

成都 你欢：今天我走在街上突然一本封面很喜庆的且有合辑那么厚的一本UCG映入眼帘。我一喜：新年合辑，想不到都出了啊！再看仅有一本，窃喜，买了先，免得被人抢了。

回家的路上我想着：这期UCG倒出得快，就是封面太没新意了，居然和去年差不多。刚想到这我心一抖，低头一看封面上赫然写着2006.2B3A

最擅长自我安慰的读者

合肥 文纯：对于爱情无价：一个身上只有十块钱的穷小伙花掉七块钱买一束玫瑰送给所爱的女人和一个身价千万的富豪花掉七百万买一栋别墅送给所爱的女人所代表的意义是完全一样的！

对于游戏无价：一个身上只有十块钱的穷学生花掉七块钱买一张盗版的PS2碟和一个每月要花钱几千的富家子弟花掉七百块买一张正版的PS3游戏碟所代表的意义也是完全一样的！

最罪大恶极的读者

四川 沧海一笑：我班的某MM拥有了一台掌机，还买一张正版的《口袋妖怪》，由于玩不来，向我这种资深一族请求指导。我告诉她收服怪物要将这个扔出去（指了指屏幕上的精灵球），只见她二话不说，"嗖"的把掌机抛了出去，哗啦一声掌机就四分五裂了。

Q&A

makexi liu：这么多年，能撑下来的小编已磨成大龄青年了，你们这群老不死的干嘛还不找个人结个婚，多生优生享天伦呢？你们很热爱这份工作？这份工作工资高？你们要为自己着想呀！不要为了我们而耽误你们自己！你们看那个谁谁和那个谁谁谁，那是榜样！你们要幸福地工作，然后生一群小小编来给我们虐待才是正经！你们要让编辑部成为皆神村一样的怨念地，让你们世代做编辑，也让我们世代买UCG！哈哈哈！以上话为冷笑话，但望编辑部众大龄未婚青年共勉之！

您的这个冷笑话读起来琅琅上口、酣畅淋漓。言词之犀利、语气之强烈，令我们这些未婚人士恨不得当场就从26楼跳下去。不过我们是不会屈服的！哇哈哈哈哈……

河南 李开阳：又到一年一度的合刊了。一说到合刊就想到了年鉴，不过我始终搞不清年鉴和黄金眼的区别。（我是新读者，说错请别笑。）

你这个问题问得好。年鉴的主要目的是介绍这个游戏的内容，而黄金眼是评价这个游戏的优缺点，以方便大家选购及收藏。简单地说，年鉴是告诉玩家"What"，黄金眼是告诉玩家"How"。当然年鉴里也会有一点对游戏的评价，另外也附上了推荐度供大家参考。

青海 谢超：miniDVD里胜负师表演很出色，但是在挑战非常打法时并没看到手上的动作，胜负师是怎么控制的呢？

在游戏立方的小访谈上有说到，是利用椅子扶手限制手的自然抖动。没有拍摄手部动作的主要原因是操作动作很小，从镜头上很难看出变化；还有很重要的一点是每一关大约要尝试三四个小时才能达到理想成绩，我一个人疯也就罢了，摄影师可就惨了。

贵州 代云曦：多哥太厚道了，那个桌面摆明了就是为了占寄语，第一期说要，第二期说忘，第三期说乱，第四期说不提，第五期……？嘿嘿，多哥精明啊。

报告大家一个好消息！我的桌面已经整理过了，详情请见本期的"小编寄语"。

珠海 冯炜：怎么胜负师貌似变了一个人似的？在DVD上的胜负师与XX期那结婚照上的胜负师判若两人，难道去整容了？

等你拍结婚照那会儿，你不仅会发现自己的样子不太一样，连身边那位的样子也像换了个人似的，呵呵！怪来怪去，只怪我听信谗言，把头发剪成了个蜡笔小新，现在连胜嫂有时也认不出我了。（哭）

张宇翔：编辑部同仁们，以前我觉得你们的工作真是太令人羡慕了，有游戏玩，有薪水拿。可这几期我的这一想法转变了。编辑部的小编共有四位同志患上了牙疼的毛病，泰坦兄就不说了，搭进一台PS3的钱，我想你一定是经常光顾KFC给整的。卡伦兄我认为对身体的保养蛮有心得的，怎么对牙齿护理也如此粗心。而多边形我想多半是经常熬夜导致的牙龈上火所致。最受本人关注的是玛娜，看不出你还是位爱吃甜品的MM。说实在的我比较担心你对牙齿的懈怠，建议玛娜放下淑女形象赶快把牙治好，不然后果绝对会让你后悔的。

话说那天多边形看完牙回来，一张口就把所有人给吓倒了："8000块钱种一颗牙，一共要种6颗！"后来当然是没种了。谁有哪么多钱烧啊！不过此举真是把所有人都给吓怕了，于是乎大家每天刷牙的次数激增，也开始有人去医院洗牙了，看来多边形的牙病倒也不是什么坏事啊！

胡说八道！你以为我这反面教材当得很开心啊！

cenjiaqi：看了第170期的游风艺苑的那幅《百舌・隼 美少女》图后，我在想，百舌小姐的装甲已经够薄的了，如果再"爆甲"变为高机动形态的话，会是怎样的情景呢？（无限YY中）不知道有多少人和我想法一样？（奸笑）

我义正辞严地告诉你，在所有的来信中只有你一个人有这种不健康的想法！为此我不得不对你的邪恶想法说一声："赞！"

邮购信息 游戏机实用技术

以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第126～129期、总第132期、总第133期、总第136期、总第139期、总第140期、总第147期、总第150～155、总第157～161期、总第164～170期，定价：9.8元。总第73・74期、总第114・115期、总第130・131期、总第162・163期、总第171・172期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

掌机王SP 邮购信息

下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第12～17辑、《掌机王SP》第22～27辑、《掌机王SP》第31辑，以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第46辑、第48辑、第53辑、第55～58辑，定价8.8元。《PSP专辑》第2辑，定价25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

一年来先后有4位小编离开了编辑部，但至今仍有很多读者牵挂着他们。从年中就有读者在信中提出："到年底了，让离开的小编们都出来露露脸、说说话，让咱们也知道他们混得咋样。"这个再简单不过了，因为他们虽然离开了编辑部，但是一直都和小编们保持联系，而且也经常给杂志提些意见。恰逢春节合刊，就让他们出来给广大读者拜个年吧！

猫太

どうも猫太でやんす。很久不见了各位，大家还好吗？离开UCG大家庭已经有半年时间了，真的非常想念其他编辑们和读者们呀。猫猫还是老样子，在新的地方过着比较艰苦的生活，衣食住行都没有以前方便，但这样倒是发现了不少新的生活乐趣，譬如在什么时间、如何换乘公车会比较少人且有位置坐等等……啊！对了。在公交车站附近有一家挺大的书摊，好久都没有做过读者的滋味了，大概每隔一个月都会买一本最新的UCG，看看有没有进步以及不足的地方。另外，这半年由于工作的关系提高了一些日语水平，尤其是一些关于游戏开发的专业词汇，将来如果能再次回编辑部的话，定能为大家送上更精确的游戏介绍。最后，非常感谢在猫猫离开后送上祝福的各位读者，也祝大家新年快乐，在新的一年全次世代机种制霸哦。[追伸：水煮鱼真的好难吃……(>.<)]

纱迦爆料：猫太今年看到雪的次数，比他这辈子看到雪的次数还要多五六倍……

阿修罗

说话间，离开UCG已经大半年的时间了，不知道各位读者还想我不？

4月底离开杂志社后，刚赶上五一长假，我就趁着这个机会修养了一段时间。由于之前一直在做半月刊的缘故，没休息两个月就实在呆不住了，找了份差事做。虽然不能透露太多，不过还是可以告诉大家，我现在在一家和游戏有关的公司任职，而且这家公司的名头大家大概也都知道……不过现在的工作对于我这个工作狂来说实在太清闲了，一周的工作一天就能完成，完全没有以前做杂志日夜奋斗的那种紧张感！

离开UCG并不意味着我就此放弃游戏。虽然每天要早起上班、天黑才能到家，我还是抓紧一切可用的时间，打穿了很多游戏。NDS、PSP、PS2、Xbox 360、Wii、PC…… 对于一个博爱的人来说，时间总是不够的，经常手里拿着三四个不同平台的游戏却不知道该先玩哪个！

好了，就写这么多吧，如果大家还挂念着我，可以去我在levelup.cn的小博客去做客！虽然更新不算特别勤快，不过我总是会在那里放出一些新消息的哦，上面也会有很多我关于游戏的一些评论，希望大家喜欢！现在无论是家用主机还是掌机游戏都已经进入了网络化时代，或许不知在哪个时刻，我和你们就会在网络上相遇呢！祝大家新春快乐！

纱迦爆料：尽管阿修罗是比纱迦铁杆一亿倍的"机战扣"，但他的《机战XO》世界排名还没有我高哦，哇哈哈哈哈……

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第20～21辑，定价14元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9～11辑、第14～19辑，定价12元。第20～22辑，定价8.8元。《PS2专辑》第4辑，定价24元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳奥义书》，定价24元；《搜魂志》第3～6辑，定价12元；《最终幻想 水晶旋律》，定价28元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元；《天籁传说》，定价22元；《生化危机十年典藏》，定价28元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价19.8元；《龙珠 世界全书》，定价22元；《超级机器人大战 魂之重要》，定价22元；《最终幻想VII 世界全书》，定价25元。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码： 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931－8663118，Email：acg@vip.163.com

Q&A

北京 读者："创意照片大征集"的参与条件中"手机、DC、摄像头均可……"，DC可以拍照吗？应该是DV吧，小编真是患了游戏综合症了啊，看什么都像游戏机，呵呵。

Digital Camera，不是Dreamcast。

同学……你患了游戏综合症了，看什么都像游戏机。

广州 安然：建议今后能在Gamehalo miniDVD中开办一个与读者交流的节目，诸如读信什么的。

真的有人愿意看这个吗……？

CCTV有马斌读报，我们有玛娜读信。

天津 吴振龙：看到一本杂志上说，有一个外国人为给女朋友买个钻石戒指并求婚，拍卖了他买的所有主机，基本上包括了现有的所有主机(包括次世代)。

这真的是砸锅卖铁娶老婆啊(意味深长地偷看了一眼编辑部内未婚男性)。

庄陶恩：博士伦刚刚推出的护理液套装送一个包，经本人目测可以装NDS、NDSL、PSP等，上层还有个小袋可以放卡或者记忆棒之类的，大家有女朋友戴隐形眼镜的可以买此套装送给她，包包么就没收了。

正好楼下就有一家博士伦，于是乎我马上去取材了一下。结果发现能凑合着用，但不算太合身，使用的时候要略微注意一下下。

惠州 黄晟：貌似各位一碰到Money的事就把持不住，上次的25万英镑被写成25英镑就是如此，Tot.169期P44页M3DSS的价格：200百元？20000人民币？抢钱啊！

是啊……一提到关于钱的事，打字打着打着都觉得手激动得发抖呢—_—。

lexa nobody：小妹我正冒着被老妈秒杀的危险，从书堆中爬出来偷偷上网给你们发Email，最近正在为期末考试的"四大名补"临阵磨枪中，PS2都封起来暂时不碰了。这年头，穷学生不好当啊……如果(擦眼泪)……如果我期末考试挂科而死，麻烦编辑哥哥姐姐们把我的骨灰洒在开满白色小花儿的山野里(参见《女神侧身像2》开场动画某场景)。小女子将感激不尽……

我看你满纸贫嘴的，定然是心情愉快的不得了。估计你一想到考完试就可以大爽PS2，心里正在暗爽到内伤呢。所以呢……这个……其实我想说的是，好不容易有封女读者的来信，也不写个真名，实在是不爽啊！

贵州 代云曦：看了"读者最高"，其实俺也有一个想法，灵感来源于《韩城攻略》，名字叫做"小P保护套(书)"。把一本较厚较大的书中间挖空(挖空的部分要适合PSP的身材)，然后再用些柔软之物填充即可。当然，选择什么书就要看自己的了，首推学习用的工具书(供学生使用)，而上班族就自己随便摸一本吧。

你以为家长就没看过《韩城攻略》吗，没看过《韩城攻略》也看过《肖申克的救赎》啊。

jiazinan：记得一日在宿舍，问室友：

——"小时候看过《龙珠》没？"

——"没。"

——"《圣斗士》？？"

——"没。"

——"天哪，你童年怎么过的！？"

同学仰着头问我：

——"你小时候下河捕过鱼没？"

——"没。"

——"上树抓过鸟没？"

——"没。"

——"看看你童年怎么过的！"

——"……"

其实你们的童年都不咋的，只有偶的童年才是最完整的。因为偶既看过《龙珠》和《圣斗士》，又捕过鱼抓过鸟。^_^现在ACG倒是越来越欣欣向荣，但城市里的河全被污染了，树也全被砍掉了，我看还有谁能过上这样的童年！

沙罗

首先在这里借杂志的一快地方，向各位读者对我的关心表示衷心的感谢。

转眼间，我离开编辑部已经1年多有余，无论编辑部还是我自己，在这一年里都已经有了很大的变化。编辑部的变化么，相信一直以来支持着杂志的读者们，都已经知道得比我还清楚；而至于我个人么，这里也可以带着比较愉快的心情告诉大家：尽管近一年来的赴日留学让我经历了不少挫折，吃了不少苦头，但到目前为止，至少自己的努力还是有了回报的。

现在在日本的生活还算一切顺利，除了打工外，自己也抽时间进行小说之类的翻译。日语的进步是理所当然，自己自认为最差的口语会话能力最近有了一定的提高，商务日语能力试验获得了610分。此外，我也成功地考上了研究院(日语IT大学院)，专业名为：GENERAL PRODUCER。

关于游戏方面，自己在这一年中玩的不算多，最近打穿的游戏是《宿命传说》，最近经常玩的游戏是《200万人的汉字检定》、《大人的常识锻炼》。目前正在拼命打工，以便赚钱买Wii迎接《火焰之纹章 晓之女神》。这里也祝各位玩家在新的一年里心想事成、游运亨通

纱迦爆料：沙罗现在的日本老师，有个表妹名叫清水爱——没错，就是当声优的那个清水爱……

阿迪

各位读者朋友们，大家好。引用一句《生化危机4》里Ada的台词来向大家问好，"Long time no see."从UCG退役后，阿迪享受了一段自由自在的时光，给自己放了足足一个暑假的大假。由于生怕再放假下去，人都会被放傻了的缘故，所以目前在离家比较近的城市谋了一份网站编辑的差事，重新又回到了工作岗位。由于少小离家的原因，从高中起差不多有十年都没有在家里稳定地呆过一段时间，所以放假的这一段时间内都和家人一起度过，看到了父母温暖的笑容。

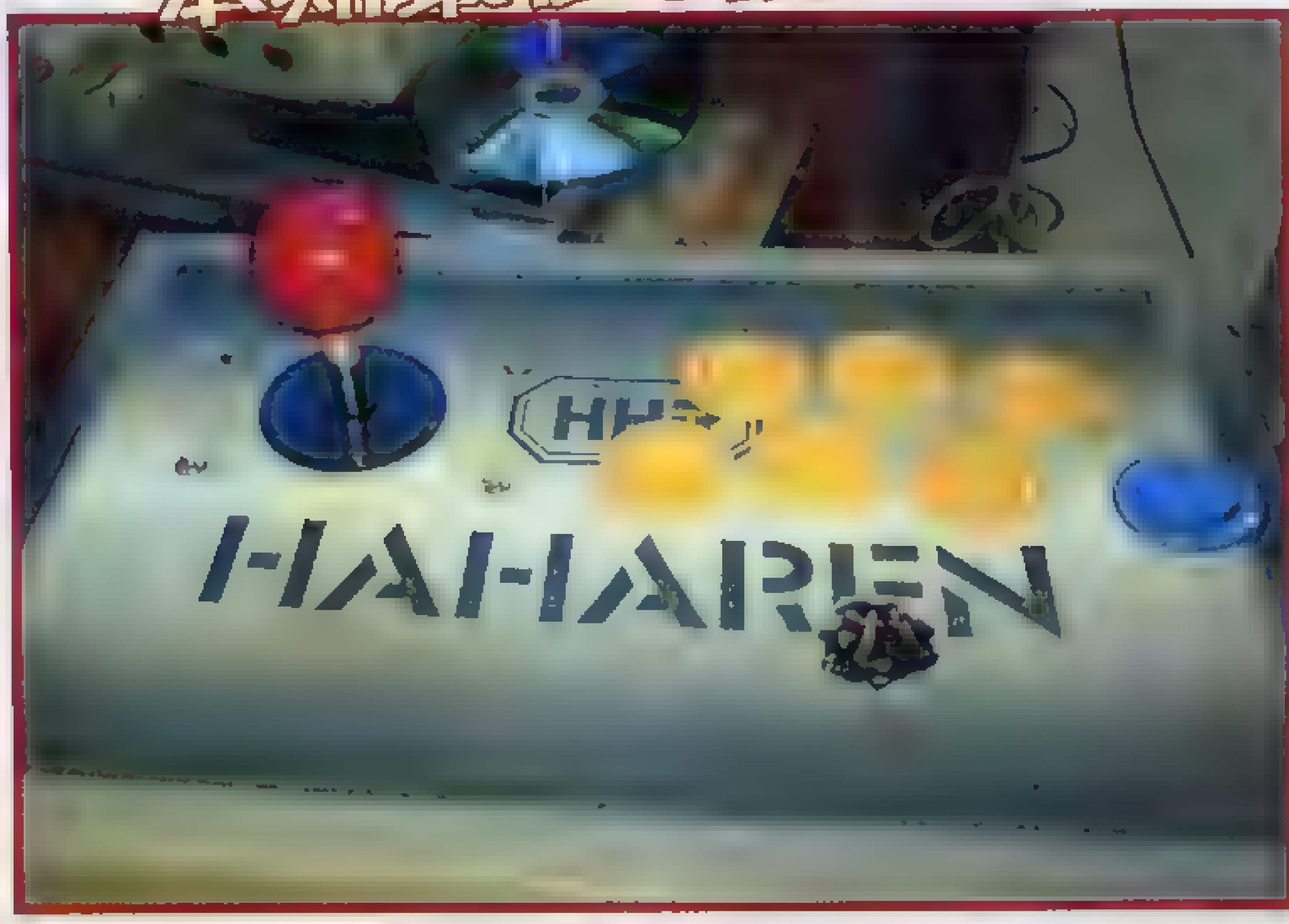
或许，在有些朋友目前的生活里，游戏就是全部。但是随着年龄的增长，你肯定会慢慢领悟到，游戏并不是生活的全部，它只是一种健康的娱乐、一种消遣的手段。在一个人的生命里，生存是首位的，然后是物质和精神生活的目标，最后才是消遣享受。有时候常在想，有些事情总得经历后才能领悟，这是否就是成长的代价呢？

遥远的路程/昨日的梦/以及远去的笑声
再次的见面/我们又历经了多少的路程
不再是旧日熟悉的你/有着旧日狂热的梦
也不是旧日熟悉的我/有着依然的笑容
流水它带走光阴的故事改变了我们
就在那多愁善感和初次回忆的季节

纱迦爆料：未来的《WE》新作，也许还会让阿迪来做！

创意照片大征集！

本期最佳创意



鞋盒摇杆

玩味

买买买
再多的钱也不够你买
何不自己做一个
方便又实用
自我DIY的鞋盒摇杆
既环保又保证手感
用鞋盒作摇杆台确实不错，打的不爽了还可以享受"一拳砸下，山崩地裂"的快感。

PS3大厦

杜思成

据说这是一座很像PS3的大厦……



GR:耶！大胜利！

小托 刹那

这个可爱的色调和姿态，配上这个彪悍的造型，别的不敢说，至少玛娜是被他打败了。





午夜凶铃PSP版

湖南省浏阳市 汤侃

如果每个从PSP里爬出来的贞子都这么漂亮清凉，那么就是爬个十次八次的也无所谓啊。



COS高达RX78-2 致礼！

真·凶鸟MK3

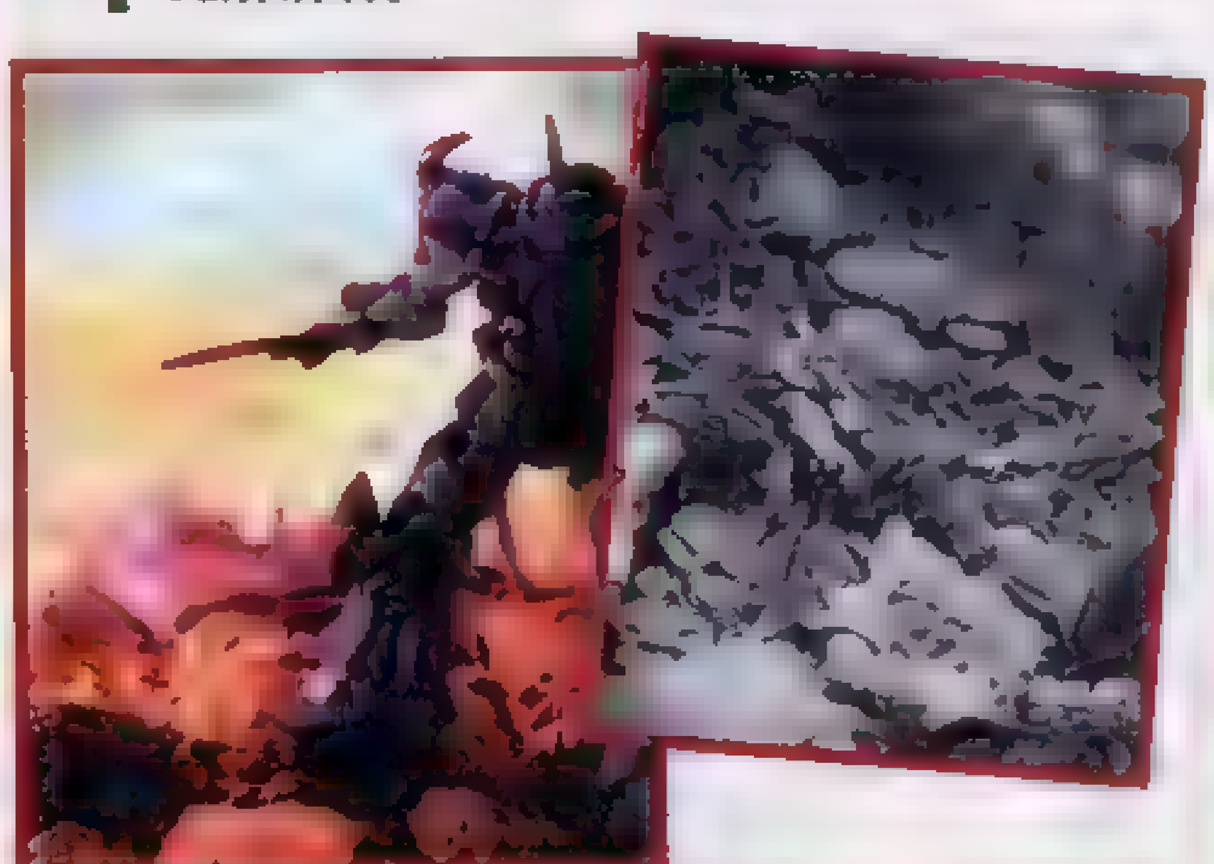
这真是敬礼？这不是在发动超能力吗？



感染

北京 贾宝

我的PC和PSP的合影
本来挺温馨一张亲情合影，加上这个名字和这个色调……怎么就让人想起恐怖片了呢。



战乱中的理想

北京 王雪龙

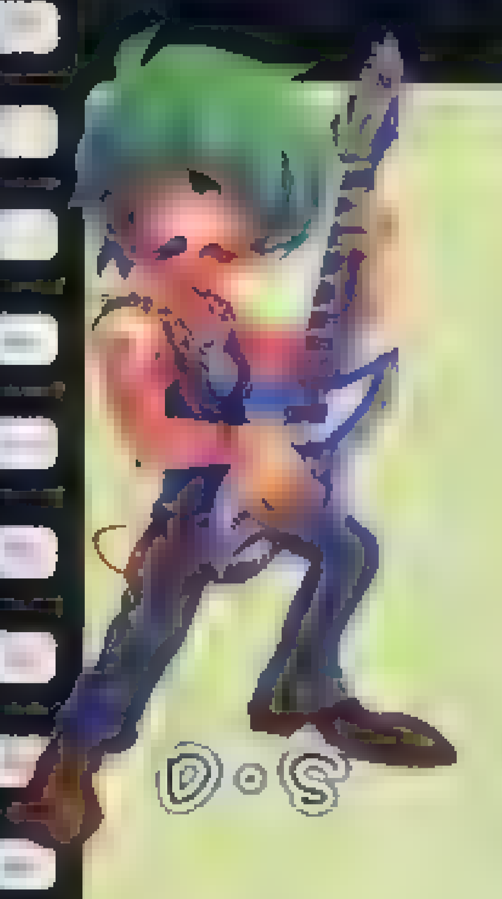
理想没看到，死期倒是看到了，通常这种情况下不是应该在脑海中闪现出个什么美少女、伟大的前辈、精神导师、想要完成的事业之类的东西嘛＼(—v—)／，照片的色调不错。



小编寄语

Editor's BBS

努力工作，拼命玩！



〓在历时一个月之久的"盘点2006"搞定收工之际，最后在这里也为自己做个小盘点吧。

〓2006年度最重大的改变：确立了我想要的东西，以及摈弃的东西。

〓2006年度最遗憾的事情：错过了四年一度的世界杯决赛。

〓2006年度最开心的时刻：抱着猫一起欣赏《哈利波特与火焰杯》。

〓2006年度最难忘的一天：11月11日，PS3发售、光棍节以及S.H.E演唱会。

〓2006年度最丢脸的记忆：在UCG酒委会某次活动中干掉了自打来编辑部后的第一杯白酒，大醉。

〓2006年度最深刻的教训：几乎是在年末的最后一天，由于轻信别人而付出了昂贵的代价。

〓2006年度关键词：朋友。



▶2006年度最难忘的UCG团体活动：弓术修行。

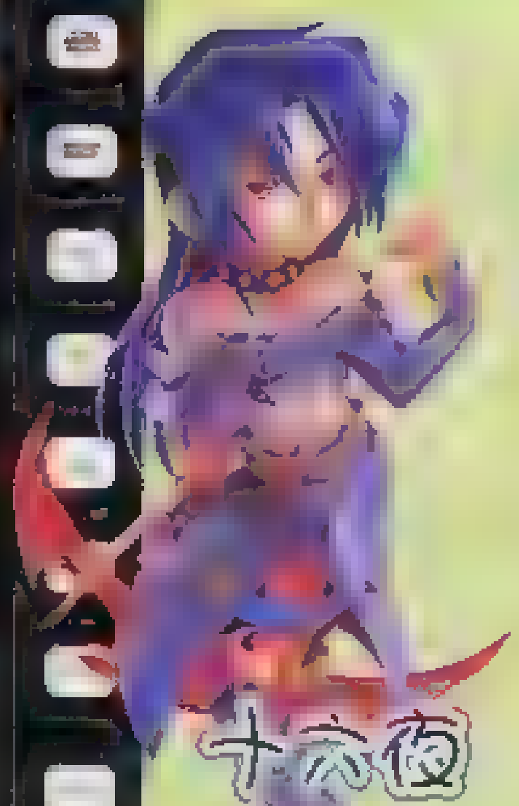


Ⅰ虽然对《三国志大战DS》的移植度不满意，但它还是占据了我不少的闲暇时间，毕竟两年前偶然见过一次大型街机，那时就对这样的游戏很感兴趣，哪怕只能体验街机版30%的乐趣，那也是聊胜于无。

Ⅱ很久以前曾有朋友推荐，说有一部漫画很酷，讲的是在一个笔记本上写上别人的名字，就能杀死对方。我当时不以为然，结果前些天只看了个开头，便被深深地吸引住了。虽然现在看貌似有些"火星"，但好处是不必再去苦等连载，可以看个过瘾了。

Ⅲ胜嫂语录更新1：胜嫂让我去买金针菇，结果我忘记了，然后我就说今天的金针菇不新鲜，所以没买。胜嫂冷笑着说："你看得出新不新鲜，猪都会上树！"[所以说，说谎不要超出自己的能力范围，不然很容易被识破。]

Ⅳ胜嫂语录更新2：我在认真地炒菜时，胜嫂凝望着我，突然来了一句："我好讨厌你啊！"我吓得忙看菜怎么样了，以为把糖错放成了盐，结果胜嫂又补了一句："你为什么让我这么喜欢你？"[恋爱中的朋友们，学着点吧！这样的情话对方可是受用无穷的啊！]



★随着开始写本次的寄语，16在狗年的任务终于算是全部结束了。都说本命年会倒霉，但在狗年16遇到了不少好事。虽然也有令人伤心的时候，但回想过去的一年，16真的想说——这个本命年真好。

★"很快就能回家了"——这就是支撑着16熬夜写攻略惟一的一句话。"回去之后要去XXX、XXX以及XXX玩"虽然很可能跟前两年一样最后还是在家窝着，但现在16已经开始计划快乐的假期了。

★今年的除夕正好也是16的生日，虽然蛋糕会被饺子代替，但能够跟本命年一同迎接新一轮的开始，这种经历确实很难得。

★不知16什么时候才能踏上"燃烧的远征"……



▶废话不多说，祝大家猪年快乐，万事如意！



◆看到《FFT》重制真是感慨万千，于是将原来的PS版拿出来准备重温，听到那熟悉的音乐顿时觉得很感动。

◆合刊之后将会迎来一个长假，啊，美丽的山城，我就要回来了！

◆2月9日是好友悲哀化身的生日，在此先祝你生日快乐了，希望能与你一起远征！

◆"我们都需要勇气，去相信会在一起。人潮拥挤我能感觉你，放在我手心里，你的真心。如果我的坚强任性，会不小心伤害了你，你能不能温柔提醒，我虽然心太急，更害怕错过你。"最近在听一些老歌，就连N年前DEEN的专辑也翻出来了，有时觉得回忆过去还是件不错事情呢。



★《三国志大战》和《偶像大师》都是近年来风靡日本的人气街机游戏，在下仰慕已久。现在登陆于NDS和X360后，总算是圆了梦。这两款游戏的素质都没有话说，可惜放到非街机平台上总有一些不尽人意的缺点。

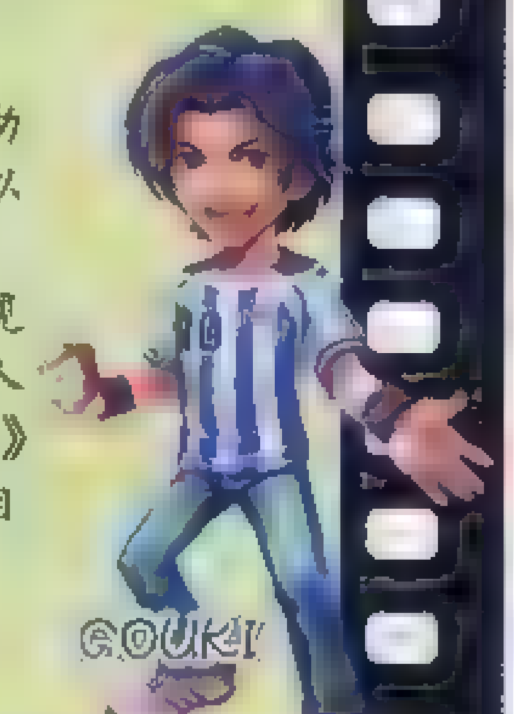
★年后的工作，其实从合刊开始便已经初步展开。而因为3月1日有《高达无双》，所以我连春节都恨不得按START键跳过。当然这是不可能的，什么同学聚会、亲戚串门之类的活动早已将我的春节行程表排得满满的了。

★狗年总算是结束了，猪年定然会有全新的开始！

◆写本期寄语的时候，桌上摆着一张《金刚》的加长版，这已经是我的第三套《金刚》DVD了。第一套是为了重温，第二套是为了花絮；每一个新版本的《金刚》都是自己重看一次这部好电影的理由。我相信还会有下一次，比如HD-DVD版或BD版、db5.1、7.1什么的……

◆《战神2》是近期自己最期待的游戏，年后第一期杂志我们会在miniDVD里为大家详细介绍这款被称之为"PS2最后大作"的游戏。

◆续上，"最后大作"这个词让我想到当年PS2发售之后，PS上也有一堆被称之为"最后大作"的游戏，其实按目前情况来看，PS2上应该还有很多高素质的游戏处在开发之中，2007年PS2依然大有可为。



◆合刊的制作过程就好像打仗，战前准备、动员，然后是扛枪上战场冲锋陷阵，仗打完之后就可以享受胜利果实了——放假！

◆我已经不在乎《越狱》的故事发展会如何了，现在就算是告诉我大结局我也乐意。《24》的第五集让人感觉有些老套，希望第六集能再度峰回路转。《英雄》(不是那部国产大片)倒是越来越有意思，当然了，自己最钟意的，还是《罗马》。

◆合刊寄语惯例：祝大家春节快乐，红包多多！

◆《VF5》2月8日开打！

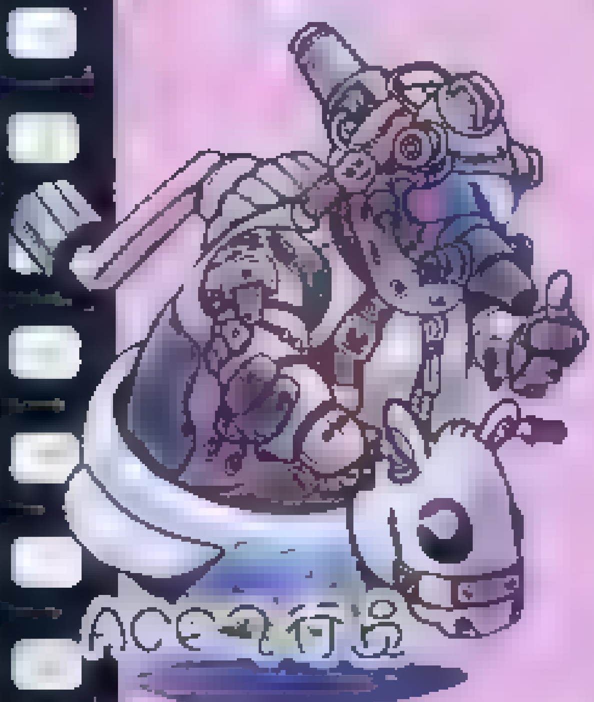


本期主题：过年前的闲散话

1.《父子》真是一部诡异的电影，故事背景简直让人无法想像。故事发生在一个像是7、80年代的典型香港小乡村中，有穿着轻飘飘丝绸连衣裙的女人，古老的转盘式电话(对，连个手机都没有)，以及充满了怀旧气息的古老色调。然后故事进行到大约一半的时候，两个无关紧要的邻居小孩突然跑出来露了个脸，手中赫然拿着两台锃亮锃亮的PSP——之后经过胜负师的解谜，方才得知居然是马来西亚的实景拍摄……导演分明就是欺骗人民感情(—__—)!

2.最近每天晚上睡觉之前的必做功课是：花一小时考虑今天晚上到底在PS2、NDS、PSP和电脑上装的一堆游戏中选择什么来玩，考虑考虑就睡着了，直接导致了这几个月来我居然只打通了《荒野兵器5》和《如龙2》两款游戏(—__—b)。

3.《铁拳5》在编辑部实在[illegible]太火爆了……每天[illegible]吃饭回来，就看到一群人围坐在巨大的[illegible]打个不停，时不时还传来几句涩丧的叫喊声或是欢呼声，而且此状况已经持续了许久，为什么男人对格斗游戏都这么有爱呢(—A—)?

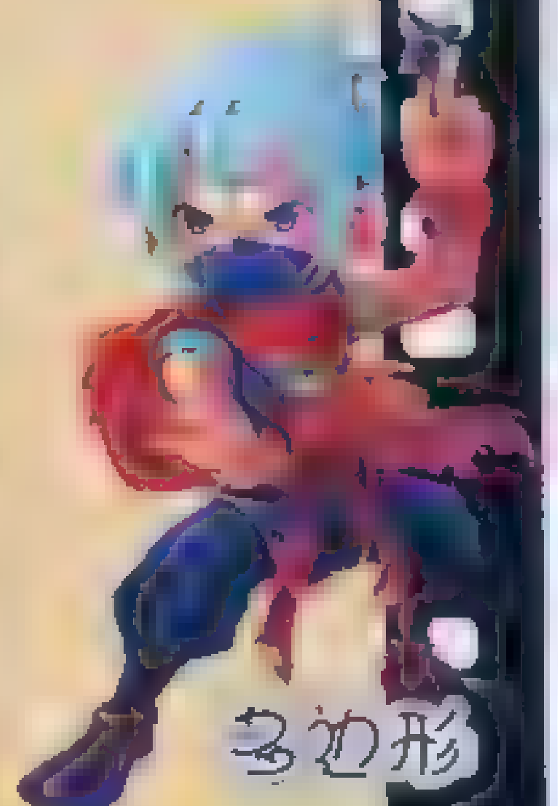




●让我魂牵梦绕的《战神II》终于发售了，能在PS2上玩到这样的游戏导致我的眼泪哗哗的……

●其实我是个很落伍的人，现在才开始看《越狱》第一季。

●[illegible]无定，尘世悲欢本自然。亲爱的读者朋友们，不知你们的人生中是否有过超乎常人般的经历呢？最近本人就遇到一件超越我经验范围的事情，由于过于复杂这里就不说了，即使说了估计大家也不会相信。希望大家也希望自己在春节期间能体验开心。



□报告各位一个好消息，在读者的关心下、在领导的关怀下、在同事的帮助下，我的桌面，终！于！清！理！过！了！

△当大家看到这期合刊的时候，各位小编已经分别回到自己家中与亲人团聚了，在此也顺祝各位读者老爷春节愉快阖家幸福，在新的一年里大家都能中大奖发大财，PS3买两台，一台看蓝光，一台玩游戏，X360也买两台，一台上网聊天，一台玩游戏，Wii也买两台，一台玩美版，一台玩日版……(ACE飞行员：多边形又压迫了，你们谁把他拖出去枪毙五分钟让他清醒一下。)

○美剧新一季纷纷开始，现在发觉对《24》不是那么热衷了，毕竟你怎么折腾在第24集也得给我收场，倒是《越狱》的发展却有些不可预料，不知道"史沟飞"兄弟到底能不能洗清冤情呢？

×去医院看牙结果如下：1.拔掉一颗发炎的智齿，花费近400元；2.补牙三颗，花费近900元；3.各种杂费加起来大概500元；4.还有四颗烂牙只能拔掉重新种植牙，预计每颗8000元。所以我决定从现在开始努力工作拼命存钱，以种植牙为我人生的最高目标。


▲清理后的桌面，请对照165期小编寄语查看。



2006盘点个人版——

年度电视游戏：《最终幻想XII》

年度游戏机：PSP

年度电影：《阳光小美女》

年度电视剧：《24》Season 5

年度小说：《生死疲劳》(莫言)

年度武侠小说：《云梦城之谜》(黄易)

年度音乐：《飞鸟》(郑智化)、《依然范特西》(周杰伦)

年度大事：Windows Vista RTM；胜负师、风间仁(levelup.cn)结婚；PS3和Wii发售

年度关键词：加班，吃饭

年度艳遇：3个月零15天，以后小说里写

年度手机：Sony Ericsson W810c

年度电子产品：SONY Walkman S705F

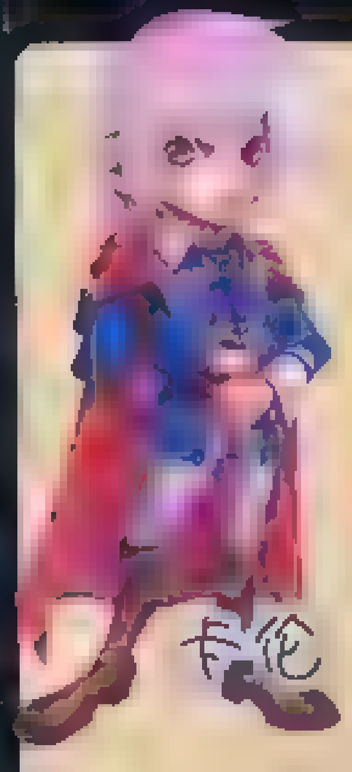
年度总结：人生(事业)像一盘围棋，感性带给你勇气，理性带给你胜利。(Copyright 2006-2007 泰坦)



○编辑部的PS3最近几乎成了《铁拳》专用机，到了休息时间喊杀声必然准时响起，文编、美编们战的不亦乐乎。

○要过年了，坐火车回家需要一整天的时间，于是打算改坐飞机回家。某天在编辑部楼下定机票处得知机票钱相当于一台PSP的价格后，立即飞奔回电脑前查起火车站的订票热线。

○《三国志大战DS》中的卡片果然精美到极致，数位大师设计的三国文官武将们各个散发着独特的魅力(当然，那位攻8知1的猥琐大叔诸葛亮除外)，可惜NDS的屏幕实在不争气，好好的卡片在那个小小的屏幕变得上有些惨不忍睹……

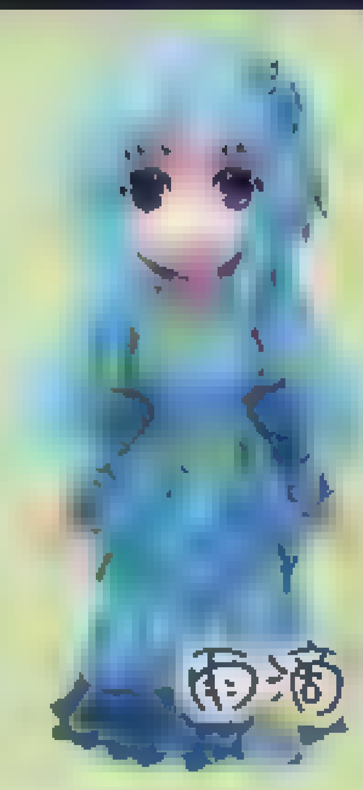


■《冰与火之歌》第三卷年前应该就能拿到，总算能在过年时好好欣赏了。而且更让我兴奋的是，HBO已经决定开拍《冰与火之歌》的电视剧集，每卷一季。看到《罗马》的表现后，我对《冰火》的剧集充满了信心。HBO，加油！

●真是有些后悔这么晚才看到《明朝那些事儿》，从没看过写得这么好看的历史文章。小时候我很喜欢看历史书，但长大后随着可支配时间越来越少，已经好久没有再看过了。不过，这本书却让我再度对历史燃起了兴趣。还是那句话：最精彩的剧情永远在历史中啊。

★前不久犯了一个很严重的错误。不过这件事也让我真正明白了某些东西。那种愚蠢的错误，以后永远都不会再出现在我身上了。

◆拔掉智齿真好，神清气爽，再也不用为牙疼烦恼了。春节呀，各种好吃的呀，我来了。

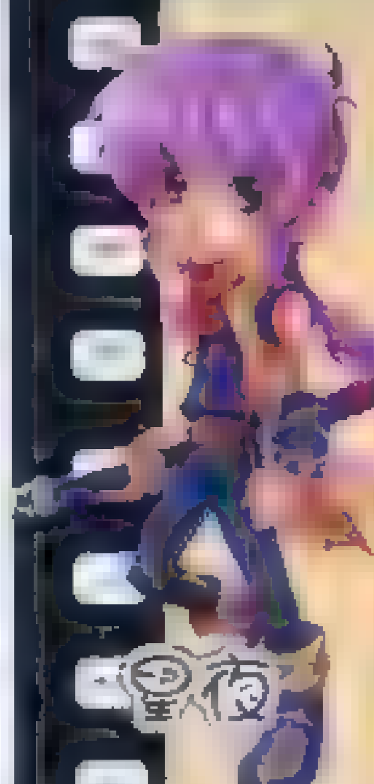


※热啊懊啊嗷啊终于又到了一年的年末(阴历)，终于马上就可以回家过年了。我要睡懒觉我要吃家乡菜我要逛大街我要……唉，目前这些都是浮云一片片，还是先等我把工作作完再想这些飘渺的事情吧！

※《网球王子》越来越强了，许斐刚越来越剽悍了。最新一集里居然能把一场双打愣是区成单打，作者大人您真是强到逆天哇！还不如让青春学员众人一起飞火星算了！

※说起来，最近强到逆天的还有CCTV-8。我说啊，日本那么多电视剧你看不上，干吗非挑一部乱七八糟的《牡丹与玫瑰》呢？就看了个片段这东西也雷得我五体投地啊！(虽然您老人家后面放的《荀慧生》也很雷……)

※《华丽一族》果然不负众望，虽然这故事看了开头我们都能猜到结尾，但关键是过程，过程！另外推荐有小泉家公子加盟的《派遣员的品格》，虽然主角的能力有点扯，不过还是满好看的！



★粗略数了一下，春节期间要看的片子至少15部，要玩的游戏至少2款，加上走门串户、亲朋好友聚会，时间明显不够啊！

★搬家后客厅宽敞了不少，惟一的缺憾是没有电视，于是第一次产生了买台液晶电视的冲动——只是，那足够买两台PS3的价钱时刻提醒着我"冲动是魔鬼啊！"

★刚看完《越狱》第2季第14集就后悔了，不该这么没定力啊，应该多攒几集再看的，每次都在那种节骨眼上卡个几天，这不是折磨人么？

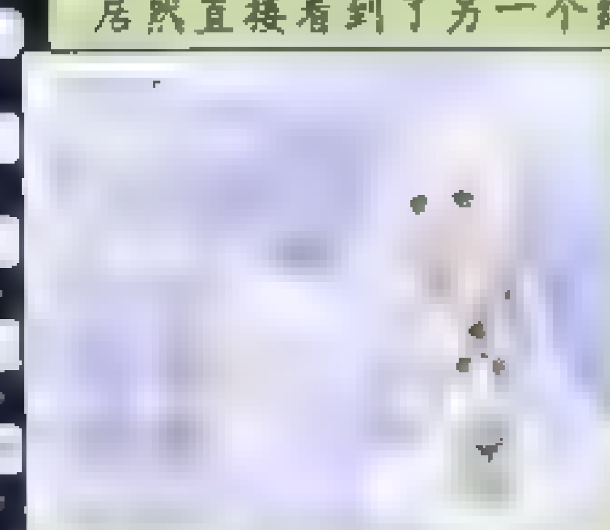
★曾一度以为《孤岛危机》将毫无疑问的成为2007年画面最强的游戏，看到《虚幻竞技场3》后才知道，Epic Games笑傲游戏引擎业绝对不是运气使然。看来次世代主机的性能还有很大的发挥空间，《战争机器》距离"极限机能"还是有一定距离的。



★最近意外地收到一封署名"南宫魁"的读者发来的邮件，其中还附送了读者自己的第一张彩绘图，据说这是听着幻想乐团的歌曲而随性创作的，特地放出来和大家分享一下。看来关注游戏中的音乐果然能有意外的收获^0^

☆在室友的怂恿下终于看起了久违的日剧，不过这一看还真把自己的兴趣给勾了起来，从《交响情人梦》的欢喜冤家到《My Boss My Hero》的无厘头搞笑，看来以后回到寝室，PSP的用途又多了一个。

★《龙影符》二周目疯狂进行中，如果将炼金工房升到9级还能制造一个需要99900贤者之石的道具"おもひでボロボロ"，当晴天费劲千辛万苦攒够如此庞大的需求量之后，居然直接看到了另一个结局……



☆做完这期合刊后终于可以享受一年一次难得的休假了，想到能再次见到家人，用家乡话谈天说地还真是有点兴奋，在这里也给大家提前拜年了，华丽地接受红包的轰炸吧:)

◀其实晴天也是因为《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》才认识幻想乐团的，图中的这首歌曲自然也是目前的最爱了。

360全方位

栏目主持 多边形

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



原以为一月底网络能够恢复，结果1月25日台海再次发生5．5级地震……看来这网络一时半会儿是难以复原了，不过总体来说网络状况比起刚地震那会儿还是要好那么一点点，于是某晚加班回去后斗胆上了一下LIVE，结果看到N多好友都是至少十来天没有上过线了……据说网络状况在二月初会有所改善，希望如此。

本期的小编日记由纱迦友情客串，以后会有更多的小编来串门，请大家多多支持。

编辑360日记

胃病刚好，又开始拉肚子，所以上期截稿之后哪儿都没去，老老实实躲在家里玩X360。结果用4个小时时间把《真·三国无双4 帝国》的1000点成就拿齐了，这也是本人第一个拿齐成就的游戏。相比之下，我《机战XO》几十个小时的努力只换来400点成就，实在太不划算了。

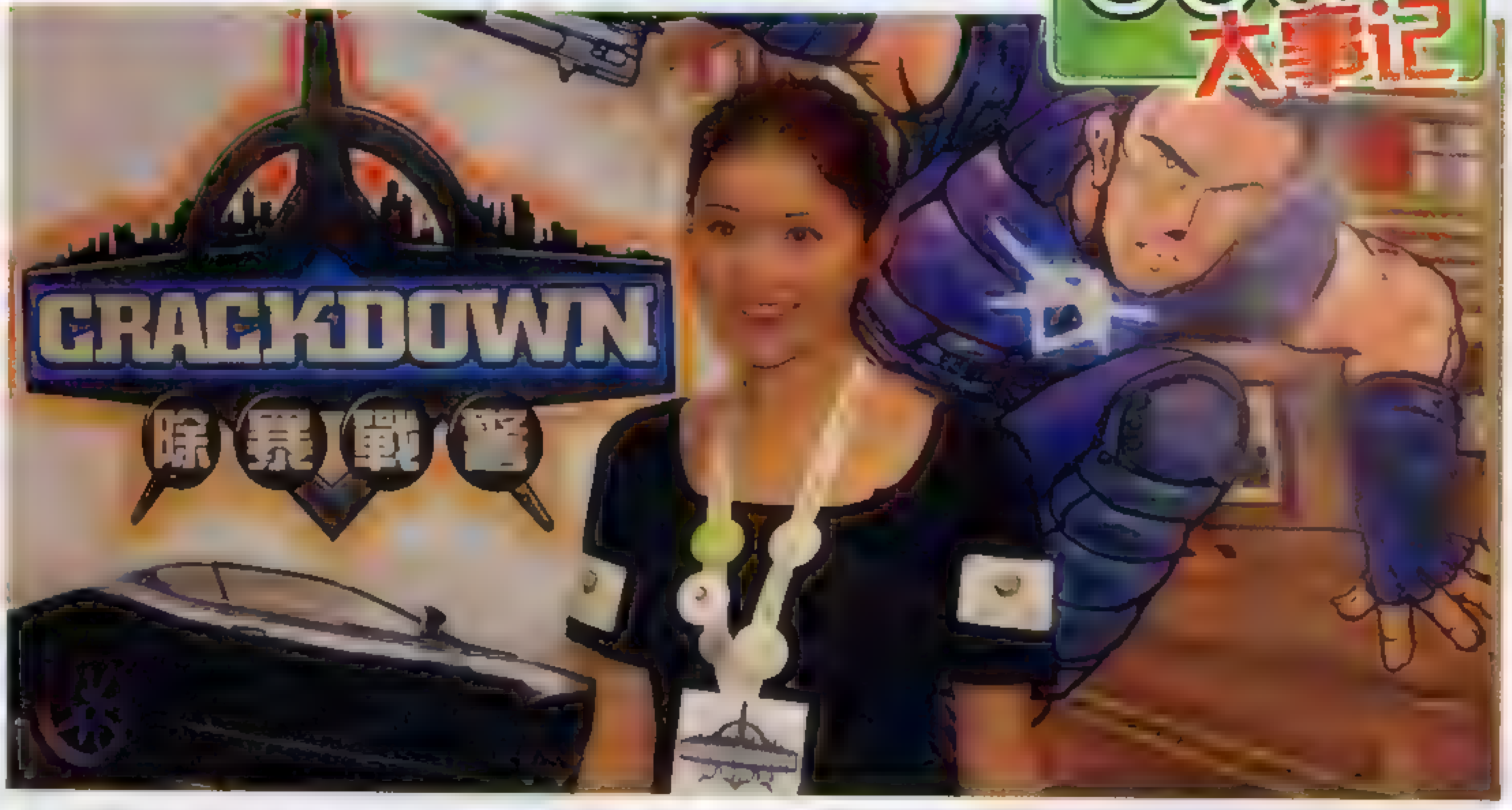
其实早在去年3月做攻略的时候就已经把《真·三国无双4 帝国》的PS2版给圆满了。不过那几天无意中在家里翻出X360版，一转念就想到"成就"二字。研究了一下，发现拿齐成就的确不难，于是便开始温习。拿齐之后不免到处炫耀，搞得几位同事也蠢蠢欲动："真的这么简单？那我也要玩一下！"

静下心来仔细一想，发现自己上了当：放着大把的新游戏不玩，却为了浮云般的成就玩老游戏，实在不合算。不过这也正好体现出了X360成就设定的高明之处，相信每个X360玩家都有为了成就去玩某个游戏或延长游戏时间的经历，我们都上了大门的当了！Wii和PS3居然没有类似的设定，这不能不说是一个小小的失误。

［文：纱迦　插图：大魔王］



360大事记



微软公布集团第二财政季度收入报告
港姐热门候选人代言X360游戏
XBLA游戏容量上限增至250MB

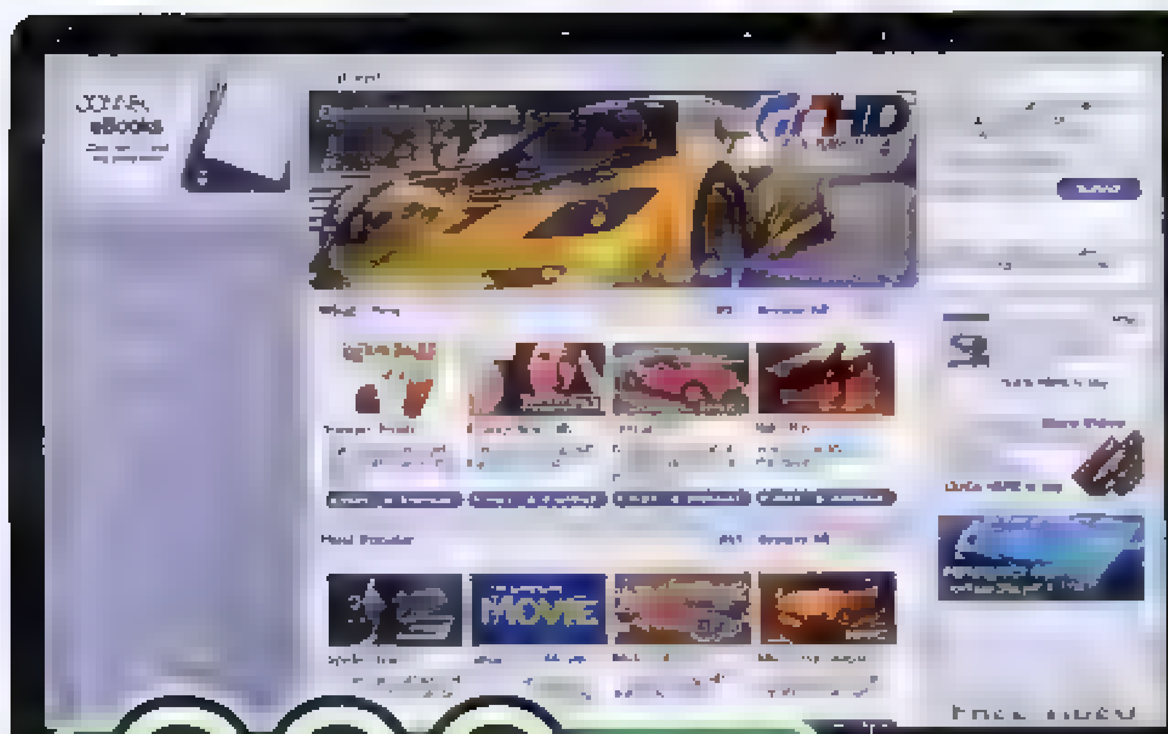
微软今天正式公布了集团第二财政季度收入报告，报告显示微软娱乐部门整体收入达到了29亿4千万美元（约合228亿3千4百万人民币），比去年同期增长了76%，占集团总收入的将近1/4（125亿美元）。遗憾的是X360的热卖并没能为娱乐部门带来多少利润，Xbox娱乐部门在2006年最后三个月里运营亏损依然高达2亿8千9百万美元（约合22亿4千4百万人民币），与去年同期基本持平。根据报告显示，2007年第二季度微软Xbox部门和PC游戏部门的综合销售额比去年同期增长了10亿美元，Xbox和PC部门的收入分别比去年增长了76%和82%。微软财政报告公布后不久，微软官方随即又宣布将下调X360在2007财年（截止到2007年6月）的预定出货量，由当初的1300～1500万台减少到1200万台。对于这一举措的原因，微软方面表示是在对目前市场中某些不稳定因素的影响以及本财年收支平衡等问题进行综合考虑后作出的保守决定。

◎曾为2006年度港姐热门候选人的徐淑敏近日为X360大作《除暴战警》（本刊原译《除暴行动》）港台地区代言人并现身游戏发布会现场为该作做宣传。《除暴特警》是由原"《横行霸道(GTA)》系列"的游戏制作人大卫·琼斯独立门户之后开发的一款标榜极度暴力、自由、爽快的大作，本作的繁体中文版将会在2月22日与北美同步推出，由于游戏附赠《光环3》多人对战测试光盘而受到众多玩家的关注。

◎近日位于爱尔兰的一家市场调研机构预测，Xbox LIVE影视下载业务在2007年将进一步发展，有望为微软创造上亿美元的直接经济效益。根据该市场调研机构的分析，Xbox LIVE的在线电影下载和热播电视剧以及电视节目的下载业务，已经在美国获得了相当程度的认同，随着X360主机在美国的普及率不断提高，Xbox LIVE用户的数量也必然将相应增加。根据该机构的预测，2007年这项业务有望为微软带来9200万美元的利润，此后逐年增长，到2011年时将达到7亿2千6百万美元。

◎继前不久微软官方确认，为了保证Xbox LIVE Arcade（XBLA）下载游戏《恶魔城 月下夜想曲》的高品质，游戏的容量将超过微软一直以来要求的50MB上限以后，业界就一直有传闻说微软将提高XBLA游戏上限。根据国外媒体的报道，微软近日对外确认了XBLA下载游戏的上限将增加到250MB。此外微软方面还表示，只要能够通过微软官方的认可，开发商制作的XBLA下载游戏容量甚至可以达到450MB之多，这一决定的公布从很大程度上意味着今后XBLA下载游戏的素质将在原有基础上进一步提升。

◎微软Windows游戏业务负责人Rick Wickham在1月25日接受媒体采访时表示，2007年年内，微软还计划推出大量同时在Windows和X360上发售的游戏作品，这些游戏将可以对应与家用机的联动功能，PC玩家也可以通过Xbox LIVE与X360玩家在网络上进行联机游戏。



妈妈要买X360版马里奥游戏
索尼官方网站为微软做广告
NBGI将有重量级作品登陆X360平台

360八卦

近日，在美国大型游戏连锁商店EB Games就发生了一起令人哭笑不得的事情。一名11岁孩子要他的母亲买一款X360平台上的马里奥游戏，这位对孩子疼爱有加的母亲当然不会拒绝这个小小的要求，但店员被这个应该算是"常识"的问题难住了，不过这位始终保持冷静的店员在带这位母亲去X360游戏专区亲自查找，并使用电脑的货品搜索引擎进行查找后，终于让这位母亲明白了X360的马里奥在这个地球上根本不存在的事实。但这位恼羞成怒的母亲在店里暴怒，大喊大叫并当场将自己的手机摔个粉碎，最后留下一句"我到其他店去找X360的马里奥"后愤然离去。

●根据国外网站ActiveWin.com的消息，《光环3》极有可能在今年11月5日发售。《光环3》将分为3个版本，普通版售价59.99美元，限量版售价69.99美元，可以优先获得附加的特别内容。另外，还有一款"传奇版"，售价99.99美元，可以直接得到满满3张光盘的附加内容，另外还有一顶主角Spartan Mjolnir Mark VI的头盔复制品。

●索尼官方的PSP视频下载站上一个《GT赛车HD》的新视频下载广告成为了玩家们谈论的热点话题，这倒不是因为这则影像本身有多么吸引人，而是由于广告中所使用的游戏画面并非来自《GT赛车HD》，而是出自X360游戏《哥谭赛车计划3》的截图。最先发现这一"意外"的是微软Xbox LIVE程序设计主管Major Nelson（本名Larry Hryb），他率先在自己的博客上指出了这个错误，并用索尼官方网站上的广告截图与X360游戏《哥谭赛车计划3》的游戏画面进行了对比，结果正如他所说，广告中所使用的赛车图片确实来自于《哥谭赛车计划3》而不是《GT赛车HD》。不久之后，PSP视频下载官方网站的工作人员已经发现了这一错误并已经及时进行了修改。

●微软游戏开发部门总经理克里斯·塞切尔近日在接受媒体采访时透露，根据微软的统计表明，超过一半以上的X360玩家在选择这台主机以前没有购买过初代Xbox，由此可以证明，微软主机的用户群体正在以前所未有的速度扩大。根据NPD此前公布的统计数据来看，微软在2006年最后几个月里售出了约450万台X360，不难想像X360在北美已经拥有了相当的用户基数，而在这个群体中尚且存在着如此数量众多的新玩家，这对之前部分评论家所说的"X360早期的热卖完全是靠Xbox玩家的支持"的观点无疑是一个最好的回击。

●据ING网站X360专栏编辑道格拉斯·C·佩里日前公开的电子邮件内容显示，NBGI公司将会有一款大作登陆次世代主机X360，而且这款作品是具有很大影响力的系列作品的最新作。道格拉斯公开的与一位业内人士的邮件中声称，NBGI将有一款除《灵魂能力》、《铁拳》和《块魂》以外的在街机平台起家且近几年来一直坚持索尼主机独占的重要作品在X360上推出。根据这个条件猜测，比较有可能的只有《皇牌空战》和《太鼓之达人》两个系列了。

●根据国外媒体的报道，微软的次世代主机X360在印度发售以来一直表现良好，各方面相关业务的开展也进展顺利。据悉，在印度的新德里、孟买等大城市，销售X360的商店随处可见，而更多具有印度本地化特色的X360游戏也将在今后陆续推出。微软印度市场分管娱乐及硬件产品销售的Mohit Anand在接受记者采访时表示，印度游戏市场虽然较日本、美国等发达国家起步较晚，但市场正规化程度较高且发展势头良好，微软对印度市场十分重视。为了迎合印度玩家的习惯和喜好，微软已经在着手开发专门针对印度市场的游戏软件，如《Yuvraj Singh板球 2007》（Yuvraj Singh是印度著名职业板球运动员）等作品。

360拍案

微软用《GOW》向《GOW》叫板！

最新出版的《PSM》杂志封面上采用了《战神2》主角奎托斯的大幅设定原图，而杂志内文中也对这款即将在今年3月发售的可以说是"PS2最后的大作"进行了详细的报道。但不知道是不是微软有意为之，本期封底被微软买断并刊登《战争机器》的整版广告，巧合的是这两款游戏的原名缩写都是《GOW》。联想起前不久微软在Gamespot网站的PS3专区投放X360广告的行为，微软似乎在有意无意地调侃："谁才是真正的《GOW》？"



声音

"这次我们要和索尼交换位置！我们不要再迟到一年，不再有体积庞大的主机，也不再有昂贵的主机，在这些方面我们的成绩如何，大家有目共睹……任天堂在掌上平台、主机平台的竞争力给我留下很深刻的印象，任天堂才是我们的首要竞争者！"

——在近日接受圣琼斯水银报采访时，比尔·盖茨再次对X360前景表现出了强烈的自信，一改以往在面对媒体时的谨慎态度，毫不客气地指出索尼在电视游戏产业一家独大的局面已经一去不复返了。而在谈及竞争对手时，盖茨甚至没有提到索尼以及PS3。

"在微软历史上这还是第一次，我们发布的新一代操作系统从核心层面上就为游戏应用而构建。"

——微软互动娱乐业务高级副总裁彼得·摩尔就Windows Vista发售致全球玩家的公开信中如此说到，而Vista的发售也标志着微软LIVE战略全面拉开帷幕。

"我很羡慕任天堂目前所取得业绩，当然，这在很大程度上是取决于他们一直以来的理念和作风……事实上这也是我们所要集中攻克的领域，而且相信我，我们已经在着手准备。"

——在记者问到有关X360以及微软娱乐部门今后的发展计划这一问题时，彼得·摩尔认为任天堂在吸引非核心玩家和家庭成员加入游戏主机用户群体方面所取得的成就值得他们学习。

"我们对目前(X360)的价位很满意，特别是与PS3相比。"

——在记者问到X360在07年有没有可能通过降价来提高市场竞争力的时候，彼得·摩尔认为由于目前的主要工作是降低成本提高利润，因此近期内大规模降价的可行性不高。

数字

33212 X360大作《战争机器》近日登陆日本市场，首周销量虽然从数字上看寥寥无几，但对于一款在日本市场发售的美式FPS来说这已经是相当好的成绩了。

3000000 截止到1月20日为止，《战争机器》全球销量已经正式突破300万大关，关于游戏的各种下载内容（包括演示影像、主题壁纸、联机地图等）的累计下载次数也已经突破了150万次。当然，这个数字比起制作人曾说过的800万的销售目标还有不小的差距。

新作发售表
NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007年2月1日～2007年3月29日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年01月31日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	778.38元人民币
100日元	6.40元人民币
100欧元	1004.47元人民币
100港币	99.66元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

PSP版《合金弹头 完全版》终于将要在2月9日率先推出欧版，玩家终于能玩上这个跳票数次的游戏了。2月又是一个大作丰收的月份，基本上每个机种都有几款拿得出手的作品。《灵魂之源 世界吞噬者》终于敲定发售日，喜欢清新风格RPG的玩家在15日就能一睹她的芳容。《火焰之纹章 晓之女神》自然是每一个拥有Wii的玩家不可错过的佳作，附送《光环 3》多人模式测试版的《除暴战警》将在大年初四全球同步推出中文版。

VR战士5　02.08

推荐度 A　PS3 FTG　■SEGA　■7800日元　■对应专用格斗摇杆　12岁以上玩家对应



3D格斗巨作《VF5》终于要登陆家用机平台了！利用PS3的高机能，本作将完美还原街机版画面，实现真正意义上的完全移植。当然，本作还为玩家提供了三大原创模式：道场模式在最大程度上细化练习模式的功能，且设有大量课题，帮助玩家循序渐进；冒险模式是单人游戏的重头戏，丰富的规则让玩家即便在没有对手时也能享受游戏的乐趣；



至于VF.TV模式是一个欣赏对局的模式，即时的现场解说很有意思。不管怎么说，《VF5》对于格斗玩家来说是一个购买PS3的最佳理由。

莱顿教授与不可思议的小镇　02.15

推荐度 B　NDS AVG　■LEVEL-5　■4800日元　■无对应周边　全年龄玩家对应



自从LEVEL-5公布这款游戏以来，它就被玩家们广泛关注。故事讲述了莱顿教授接受了大富翁妻子的委托，来到了一个奇怪的小镇，镇上的居民不仅对教授充满了敌意，而且小镇的格局更是十分古怪。玩家需要扮



演莱顿教授在小镇上解开各种稀奇古怪的谜题最终调查出大富翁的死因。游戏充满了动画风格，而谜题的设置也经过仔细研究，难度适中却需要花费大家的脑筋。为此LEVEL-5还请来著名的益智问答学者多湖辉担任游戏的监督，看来喜欢解谜的玩家是一定不能错过此作了。

PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年					
春	龙穴	Lair	SCEA	ACT	美版未定
春	海岸午夜俱乐部	湾岸ミッドナイト	元气	RAC	日版未定
春	漫画英雄 终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Interchannel	A·RPG	日版未定
春	忍者龙剑传 Σ	Ninja Gaiden Σ	Tecmo	ACT	日版未定
2007年2月					
8日	VR战士5	Virtua Fighter 5	SEGA	FTG	7800日元
20日	大学篮球 2K7	College Hoops 2K7	2K Sports	SPG	59.99美元
2007年3月					
1日	高达无双	ガンダム無双	NBGI	ACT	7800日元
8日	VR网球 3	パワースマッシュ 3	SEGA	SPG	6980日元
5日	美国职棒大联盟 2K7	Major League Baseball 2K7	2K Sports	SPG	59.99美元
6日	纽约街头教父：偶像	Def Jam: Icon	EA	ACT	59.99美元
6日	NBA街头篮球 主场	NBA Street Homecourt	EA	SPG	59.99美元
13日	灵异恐惧	F.E.A.R	Vivendi Games	FPS	59.99美元
13日	上古卷轴IV：湮没	The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	RPG	59.99美元
20日	教父	The Godfather: Don's Edition	EA	ACT	59.99美元
20日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	59.99美元
23日	混沌迷雾	ミスト オブ カオス	Idea Factory	SLG	6800日元
27日	分裂细胞 双重特工	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	59.99美元
未定	剑刃风暴 百年战争	ブレイドストーム－百年戦争－	Koei	SLG	日版未定

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年					
冬	寒蝉鸣泣之时 祭典	ひぐらしのなく頃に祭	Alchemist	AVG	6980日元
2007年2月					
1日	J联盟创造职业球会5	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！5	SEGA	SLG	6980日元
1日	圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇	圣斗士星矢 冥王ハーデス十二宮篇	NBGI	FTG	6800日元
8日	OutRun2 SP	OutRun2 SP	SEGA	RAC	6800日元
13日	恶灵骑士	Ghost Rider	2K Games	ACT	29.99美元
14日	红星	The Red Star	XS Games	ACT	19.99美元
15日	苹果核战记EX	APPLESEED EX	SEGA	ACT	6800日元
15日	灵魂摇篮 世界吞噬者	SOUL CRADLE 世界を食らう者	日本一Software	S·RPG	6800日元
22日	我的女神	ああっ女神さまっ	Marvelous Interactive	AVG	6800日元
22日	饿狼传说 战斗档案2	餓狼伝説バトルアーカイブズ2	SNK Playmore	FTG	4800日元
22日	鲁邦三世 献给鲁邦死，献给钱行爱	ルパン三世 ルパンには死を、銭形には恋を	Banpresto	AVG	6980日元
22日	蔚空的新星 娜洛卡·弗兰卡发明工房记2	蒼い空のネオスフィア ナノカ・フランカ発明工房記2	日本一Software	AVG	5800日元
22日	网球王子 卡片猎人	テニスの王子様 Card Hunter	Konami	TAB	5980日元
22日	机甲装兵	机甲装兵アーモダイン	SCEJ	RPG	6980日元
27日	战国无双2 帝国	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	ACT	29.99美元
未定	SIMPLE2000系列 Vol.113 THE 大量地狱	SIMPLE2000シリーズ Vol.113 THE 大量地獄	D3 Publisher	ACT	2000日元
未定	零之使魔 春风与小恶魔的协奏曲	ゼロの使い魔 春風と小悪魔の協奏曲	Marvelous Interactive	AVG	6800日元
2007年3月					
1日	合金弹头 完全版	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	ACT	39.99美元
5日	美国职棒大联盟 2K7	Major League Baseball 2K7	2K Sports	SPG	29.99美元
1日	恶代官3	悪代官3	Global A Entertainment	ACT	5800日元
8日	雨格子公馆	雨格子の館	日本一Software	AVG	6800日元
13日	战神 II	God of War II	SCEA	ACT	49.99美元
14日	蠢才秀 游戏版	Jackass the Game	Red Mile Entertainment	ACT	29.99美元
20日	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39.99美元
21日	三国志11 with 威力加强版	三国志11 with パワーアップキット	Koei	SLG	9800日元
22日	蔷薇少女 祷告庭院	ローゼンメイデン ゲベートガルテン	Taito	FTG	6800日元
26日	荣誉勋章 先遣部队	Medal of Honor: Vanguard	EA	FPS	39.99美元
27日	迪斯尼的拜访罗宾逊一家	Disney's Meet the Robinsons	Buena Vista Games	A·AVG	29.99美元
29日	人面鱼2 北京原人育成工具	シーマン2 北京原人育成キット	SEGA	SLG	5800日元
29日	王国之心II 最终混合版+	キングダムハーツII ファイナルミックス+	Square Enix	A·RPG	7980日元
29日	北斗神拳～审判苍双星 拳豪列传～	北斗の拳～審判の蒼双星 拳豪列伝～	SEGA	FTG	6800日元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年2月					
1日	Kanon	カノン	Prototype	AVG	4800日元
1日	伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版	イース ナピシュテムの匣 特別版	Konami	RPG	4980日元
6日	Capcom Puzzle World	Capcom Puzzle World	Capcom	PUZ	29.99美元
8日	新彩虹岛	New レインボーアイランド ハーディーガーディ大冒険！	Marvelous Interactive	ACT	4800日元
13日	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39.99美元
13日	恶灵骑士	Ghost Rider	2K Games	ACT	29.99美元
13日	瑞奇与叮当5	Ratchet & Clank: Size Matters	SCEA	ACT	39.99美元
13日	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元
15日	超杰交融	Razel Cross	SCEJ	RPG	中国台湾版
15日	LUMINES II	ルミネスII	Q Entertainment	PUZ	4980日元
15日	宿命传说2	テイルズ オブ デスティニー2	NBGI	RPG	4800日元
22日	怪物猎人 携带版2nd	モンスターハンターポータブル 2nd	Capcom	ACT	4980日元
22日	恶代官漫游记 正义之刃	悪代官漫遊記 正義の刃	Global A Entertainment	TAB	4800日元
27日	斯巴达300勇士	300: March to Glory	Warner Bros.	ACT	39.99美元
2007年3月					
1日	合金弹头 完全版	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	ACT	39.99美元
5日	美国职棒大联盟 2K7	Major League Baseball 2K7	2K Sports	SPG	29.99美元
13日	使命召唤：最佳胜利之路	Call of Duty: Roads to Victory	Activision	FPS	39.99美元
13日	波斯王子：宿命之剑	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	ACT	39.99美元
20日	幽灵行动 尖峰战士2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	FPS	39.99美元
20日	VR网球3	Virtua Tennis 3	SEGA	SPG	29.99美元
29日	三国志 VIII	三国志 VIII	Koei	SLG	4800日元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
冬	黑暗行动	オペレーション・ダークネス	Success	S·RPG	日版未定
冬	机动战士高达 特洛伊行动	ガンダム オペレーショントロイ	NBGI	FPS	日版未定
2007 年					
春	剑刃风暴 百年战争	ブレイドストーム一百年战争一	Koei	SLG	日版未定
2007 年 2 月					
2 日	疯狂大乱斗 2	Fuzion Frenzy 2	Microsoft	ACT	中国台湾版
6 日	胜利十一人：职业进化足球 2007（美版）	Winning Eleven：Pro Evolution Soccer 2007	Konami	SPG	49 99 美元
8 日	日记 轮回之月传说	ディアーリオ リバースムーン レジェンド	Idea Factory	S·RPG	6800 日元
20 日	街头 NBA 主场	NBA Street Homecourt	EA	SPG	59 99 美元
20 日	除暴战警	Crackdown	Microsoft	ACT	59 99 美元
22 日	除暴战警	Crackdown	Microsoft	ACT	中国台湾版
27 日	战国无双 2 帝国	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	ACT	39 99 美元
[illegible]					
1 日	职业钓鱼　诺帕拉纪念碑	Rapala Trophies	Activision	SPG	29 99 美元
5 日	美国职棒大联盟 2K7	Major League Baseball 2K7	2K Sports	SPG	59 99 美元
6 日	纽约街头教父　偶像	Def Jam：Icon	EA	ACT	59 99 美元
6 日	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ACT	49 99 美元
8 日	幽灵行动 尖峰战士 2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	FPS	59 99 美元
27 日	迪斯尼的拜访罗宾逊一家	Disney's Meet the Robinsons	Buena Vista Games	A·AVG	49 99 美元
29 日	炽天使 2：二战绝密行动	Blazing Angels 2：Secret Missions of WWII	Ubisoft	SLG	59 99 美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
春	使命召唤 3	コール・オブ・デューティ 3	Activision	FPS	日版未定
春	滑板高手（暂定）	ダウンヒルジャム（暂定）	Activision	SPG	日版未定
春	漫画英雄 终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Interchannel	A·RPG	日版未定
[illegible]					
8 日	料理妈妈 大家一起料理大会！	クッキングママ みんなといっしょにお料理大会！	Taito	RTC	5800 日元
8 日	电车 GO！新干线 EX 山阳新干线篇	电车で GO！新干线 EX 山阳新干线篇	Taito	SLG	5800 日元
22 日	火焰之纹章 晓之女神	ファイアーエムブレム 暁の女神	Nintendo	S·RPG	6800 日元
22 日	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战！EX	NARUTO－ナルト－疾风传 激斗忍者大战！EX	Takara Tomy	ACT	6800 日元
27 日	索尼克与神秘指环	Sonic and the Secret Rings	SEGA	ACT	49 99 美元
[illegible]					
1 日	电车 GO！新干线 EX 山阳新干线篇	电车で GO！新干线 EX 山阳新干线篇	Taito	SLG	5800 日元
8 日	炸弹人大陆 Wii	ボンバーマンランド Wii	Hudson	ACT	5800 日元
13 日	波斯王子：宿命之剑	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	ACT	59 99 美元
13 日	泰格伍兹职业巡回赛 07	Tiger Woods PGA Tour 07	EA	SPG	49 99 美元
20 日	教父	The Godfather：Blackhand Edition	EA	SPG	49 99 美元
29 日	钓鱼大师	釣りマスター	Hudson	SLG	4800 日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
冬	前线任务 1st	フロントミッション ザ・ファースト	Square Enix	SLG	日版未定
冬	我的快乐礼仪手册	私のハッピーマナーブック	Taito	ETC	未定
冬	川钓高手 树荫谷的流水之诗	川のぬし釣り こもれびの谷せせらぎの诗	Marvelous Interactive	RPG	4800 日元
[illegible]					
1 日	怪物屋	モンスター・ハウス	THQ	STG	4800 日元
1 日	牧场物语 与你一起成长的小岛	牧场物语 キミと育つ岛	MMV	SLG	4800 日元
6 日	胜利十一人：职业进化足球 2007（美版）	Winning Eleven：Pro Evolution Soccer 2007	Konami	SPG	39 99 美元
8 日	森田将棋 DS Wi-Fi 对应	森田将棋 DS Wi-Fi 对应	Hudson	TAB	3800 日元
8 日	喷射脉冲	ジェットインパルス	Nintendo	STG	4800 日元
8 日	弧光之源	ルミナスアーク	MMV	SLG	4800 日元
15 日	Bleach 死神 DS 2nd 黑衣闪耀镇魂歌	Bleach DS 2nd 黑衣ひらめく镇魂歌	SEGA	ACT	4980 日元
15 日	雷顿教授与不可思议的小镇	レイトン教授と不思议な町	LEVEL-5	AVG	4800 日元
22 日	Gamics Vol.2 横山光辉 三国志 第二卷 －吕布的末路－	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第二卷 ～吕布の末路～	ASNetworks	ETC	3800 日元
22 日	七田式右脑锻炼 DS 大人的瞬间直觉训练	右脑锻炼 DS 七田式 大人の瞬カン トレーニング	Interchannel-Holon	ETC	3800 日元
22 日	航空管制官 DS	ぼくは航空管制官 DS	Interchannel-Holon	SLG	4800 日元
22 日	Keroro 军曹 演习啦！全员集合 2（暂定）	ケロロ军曹 演习だヨ！全员集合 パート 2	NBGI	ETC	4800 日元
[illegible]					
1 日	超级机器人大战 W	スーパーロボット大战 W	Banpresto	S·RPG	5800 日元
1 日	右脑达人 爽解！找碴博物馆 2	右脑の达人 爽解！まちがいミュージアム 2	NBGI	ETC	3800 日元
1 日	数码宝贝物语 阳光篇	デジモンストーリー サンバースト	NBGI	RPG	4800 日元
1 日	数码宝贝物语 月光篇	デジモンストーリー ムーンライト	NBGI	RPG	4800 日元
6 日	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ETC	29 99 美元
8 日	耀西之岛 DS	ヨッシーアイランド DS	Nintendo	ACT	4800 日元
8 日	大人力检定	大人力检定	Konami	ETC	3800 日元
8 日	圣剑传说 玛娜英雄	圣剑传说 Heroes of Mana	Square Enix	RTS	4800 日元
8 日	哆啦 A 梦 大雄的新魔界大冒险 DS	ドラえもん のび太の新魔界大冒险 DS	SEGA	TAB	4800 日元
15 日	[illegible]	サバイバルキッズ－Lost in Blue2－	Konami	AVG	4380 日元
15 日	心跳回忆 Girl's Side 1st Love	ときめきメモリアル ガールズサイド 1st Love	Konami	AVG	4980 日元
21 日	龙珠 Z 遥远的悟空传说	ドラゴンボール Z 遥かなる悟空传说	NBGI	TAB	4800 日元
21 日	三国志 DS 2	三国志 DS 2	Koei	SLG	4800 日元
29 日	灼眼的夏娜 DS	灼眼のシャナ DS	Media Works	AVG	4500 日元
29 日	真·三国无双 DS	真三国无双 DS～ファイターズバトル～	Koei	ACT	4800 日元

苹果核战记 EX

02.15

推荐度 B | PS2 ACT | SEGA | 无对应周边 | 6800 日元 | 12岁以上玩家对应 | CERO B



本作改编自2004年推出的同名3D动画电影，是由当时的电影小组与监制人荒木伸志所打造的全新动作游戏，在还原了电影中主要情节的基础上，还追加了全新的敌人和故事情节。游戏共分为“据点模式”和“任务模式”两部分，在“据点模式”中收集情报会获得与任务相关的信息，之后玩家就必须根据剧情的需要操纵琉南·纳兹和布里亚留斯这两位主角接受各种任务来推动情节的发展。游戏所有的任务都存在评价系统，并可以多次挑战，机甲战、连击模式都会让玩家亲身体验到电影中那些让人惊心动魄的场面。



宿命传说 2

02.15

推荐度 A | PSP RPG | NBGI | 无对应周边 | 4800 日元 | 全年龄玩家对应 | CERO A



作为Namco的经典RPG系列，本作是《宿命传说》的后续作品，讲述了《宿命传说》18年后的故事，而其全新的战斗系统也让玩家体会到新的快感。PSP版移植于PS2版，也是第三款登陆PSP的“《传说》系列”移植作品。本作将保留原PS2版的所有内容，并在此基础上增加了一些新要素，比如画面变为16：9，让战斗时的视野更为宽阔；新的秘奥义特写画面，以前一些没有秘奥义特写的BOSS也会有特写；新增了画廊模式，在画廊模式中可以看到猪股睦实绘制的精美原画。



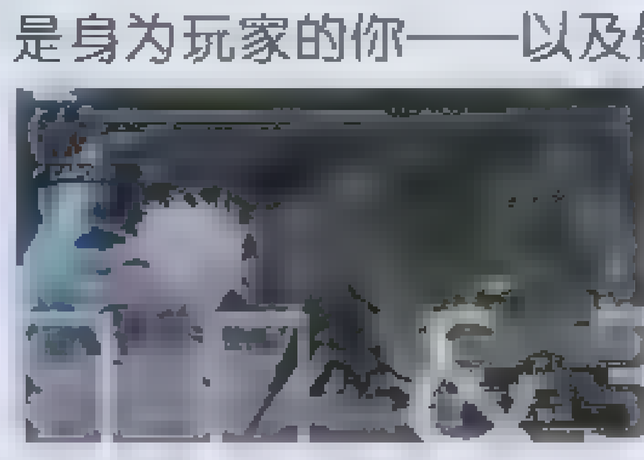
怪物猎人 携带版 2nd

02.22

推荐度 S | PSP ACT | Capcom | 无对应周边 | 4980 日元 | 15岁以上玩家对应 | CERO C



对于PSP游戏而言，50万的预约数无疑是一个神话传说，但《怪物猎人P2》却轻而易举地将传说变成了传奇，随着发售日的临近，这个传奇愈加趋近真实。在这个白雪皑皑的舞台里，时光回到了原始的狩猎时代，无数怪物猎人为了梦想中的荣誉与野兽、怪鸟、飞龙乃至古龙展开了殊死的激斗，而最终擎起胜利之旗的，必定将是身为玩家的你——以及你身旁的同伴们。是的，团队协作在本作中被升到了更加重要的地位，友谊也在此刻更加富有梦幻色彩，让玩家们倾情投入其中，巨微笑着。



编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻 所思所想与大家分享

本期博客



玛娜

写在前面 FOREWORD

我个人一直是恐怖题材的忠实爱好者，游戏必玩恐怖游戏，电影要看B级片，漫画最爱伊藤润二，听歌也要听鬼哭狼嚎那种，身边的朋友个个都是猎奇爱好者，看到“《豚鼠》系列”眼睛眨都不眨一下。至于生平最大的爱好就是找个电影放映表，B级片啊20禁啊实验电影啊挨个看，看到好的一个人乐半天，看到烂片也十分开心满足，心中暗想“又被我发现了一个烂片”。除此之外人生似乎没其他什么太大追求。

于是长期以来，不断上映的各种粗制滥造的B级片充溢着我的周遭，这些B级片质量低劣，剧情可笑，更是让恐怖这个概念变得可望而不可及。一直到前些时候，生活有了微妙的变化，听到不少人对恐怖片和恐怖游戏表达了害怕的心情，这才猛然醒悟，恐怖终究还是恐怖，恶心终究还是恶心，其实两个都没有变，只是看得多了，终归要归于平静。

最近发表 LATEST TOPICS

游戏·心情味道
寒藏天使发表于2006.12C(总第166期)
关于次世代大战的思考
Gouki发表于2007.1A(总第167期)
忘年妒
胜负师发表于2007.1B(总第168期)
游戏，我该拿怎样的方式来感受你
十六夜发表于2007.2A(总第169期)
给希望进入3D动画行业的读者的一些建议
ACE飞行员发表于2007.2B(总第170期)



■《钟楼》系列“在后期终于日益衰软了，大概是男性玩家讨厌被追得跑来跑去，女性玩家虽然喜欢被到处追，但是对方追的也太频繁了些。

恐怖情结 你喜欢未知吗？

玛娜发表于
2007.3AB(总171～172期)

如果你很害怕

恐怖是个很古怪的东西，因为它对不同的人群会产生完全不同的效果，当你被某个恐怖片吓得钻在被窝里发抖的时候，或许另外一些人正看得哈欠连天——这和所谓的胆量无关，它是个见山不是山的过程。

很久之前有次和朋友聊天，谈到心目中最恐怖的一部作品，结果非常出乎意料，对方很不好意思地声称是《金田一少年之事件簿》，其中每次出现死人、破案和凶手的场景时都极其惊悚，有次晚上躺在床上看，被吓得半夜爬去父母的房间才能睡着。

而我最恐怖的回忆是黄秋生参演的《伊波拉病毒》，它甚至根本不是恐怖片。

很多人的共同点在于：真正让自己吓到半死，至今仍然能够深深记住的恐怖往往都不是来自什么公认的经典，反倒是些说出来之后会让他人大笑三声、完全无法理解的擦边球。有时候有些人会推荐一个古老的恐怖片让你去看，声称这是他一生以来看到的最恐怖的故事，吓不哭你就请你吃饭，结果甚至你都忍受不了那个糟糕透顶的音效和粗制滥造的特效，更别提老套到看到前面就知道后面的无聊剧情。

关键就在于老套。恐怖题材是非常死板并且讲究套路的题材，几十年来甚至都没发生过什么变化，看人生中第一个恐怖片或玩人生中第一个恐怖游戏时，你通常兴奋异常，有种正要初试禁果的感觉。即将要出现的东西非常吓人，你一直在关心街角会不会突然跳出来一个人，凶手到底要在哪里出现，主角究竟怎么才能逃离这个可怕的地方。直到全部结束，仍然沉浸其中，甚至还开始疑神疑鬼，沙发下会不会有什么东西，刚才厨房传来的那声响声是什么，如果有个人一直站在自己背后但是自己却看不到呢……几天之后，自己吓自己的阴影暂时褪散，之后如果再看到类似的场景，就会自动将其归结于套路之中，等到套路积累得多了，便到了站在艺术和桥段的高度上欣赏，所有桥段对于你来说已经熟悉无比：鲜血乱流的场景是用了番茄酱还是血浆？开肠破肚采用了什么特技？下刀的一刹那镜头转过去了，这个片口味好像太轻……



■喜欢恐怖片的人怎么能错过《恐怖电影》这个充满了对恐怖电影的kuso与爱的系列呢。

看到鲜血不是鲜血，看到怪兽不是怪兽，这就是所谓的见山不是山。

如果你是男性

不知道从什么时候开始，恐怖游戏和电影对于女性来说就似乎产生了莫大的吸引力，大概是女性所追求的刺激和男性所追求的刺激大相径庭——一个希望自己被吓得屁滚尿流，一个希望自己把别人吓得屁滚尿流。



▲《记忆碎片》这样的心理恐怖片或许更适合你。

早些年的时候似乎很流行一种做法：某男性对某女性一直颇有好感，某日突然看到电影院正放一部据说血浆到处洒的恐怖片，赶紧邀请了对方一起冲去看电影，然后就看到被吓得要死的女孩子在一边闭着眼睛抖抖嗦嗦，自己还能乘机表现一下关爱之情，一切十分完美。

但是非常遗憾的是，这一招现在已经很显然难以实行了，不知道为什么，女性对恐怖题材的爱好永远远远大于男性，十个女性里面至少有七个曾经裹着被子躲在床上边抖边捂眼睛边坚持看《咒怨》，但是十个男性中最多只有三个会主动找恐怖片来看，另外七个则声称自己从来不看也完全不会被这种荒谬镜头吓倒——除非你生拉硬拽，否则他们绝对不会愿意坐在电视机前。

在游戏玩家中这种现象分外明显，所以如果现在还有人想借着恐怖游戏和电影吓女性朋友一跳的话，祈祷他的运气够好。

如果你已经麻木

视觉恐怖和心理恐怖相差得很远，视觉上的恐怖总有一天你能适应，如果你真的看了足够多的恐怖题材，最后的选择只有两个——一是挑战人类对于恶心事物承受能力极限的地下实验片，一是放弃血肉和脑浆转投惊悚型心理恐怖。

通常情况下人们都把视觉恐怖和心理恐怖分得很开，一个最多也就是“比较好看的三流小成本无内涵片”，一个则多被称为“小成本也能做出大黑马”，《第六感》就是后者的典型，被誉为悬疑片中的经典。游戏中同类型的也有一个《寂静岭》，其中的内涵被人研究了好多年，从性意识暗示到各国侦探小说家的隐喻，直到现在都没个定论，也算是门学问。

心理恐惧最大的特点就是，之前完全没有什么特别，但是随着一句简简单单的台词出现，顿时便让人浑身发寒，而小说，往往就是制造这种气氛最佳的媒介。

“其实卫斯理的《大厦》吓得我半死。”

“网上有篇很流行的关于笔仙和黑猫的恐怖小说其中有句台词，说出来我浑身就麻了。”

最简单的文字描写往往会达到最大的恐怖效果，毕竟无尽的想像力超越一切他人想给我们看的画面，自己吓自己无疑最为恐怖，所以在一切恐怖电影或游戏都无法再引起你的兴趣时，姑且去尝试一下小说或是其他媒体。

害怕或平静或是麻木都不是关键，关键在于大多数人都保有一份对恐惧的好奇，这就是所谓的恐怖情结。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：恐怖情结
【2007-01-22 10:10:10 | By：胜负师】
平日不做亏心事，半夜不怕鬼敲门。恐惧来自内心，恐惧来自美X嘉，阿弥陀佛，善哉善哉！

RE：恐怖情结
【2007-01-22 11:11:11 | By：雨滴】
看恐怖片的目的，就要体验那种越害怕越要看接下来发生什么的感觉——看了3次《午夜凶铃》仍然被吓到的雨滴路过。

RE：恐怖情结
【2007-01-22 12:12:12 | By：紗迦】
最反感的是突然跳出一个东西或是发出一声巨响之类的所谓恐怖桥段，肤浅，非常肤浅！

RE：恐怖情结
【200?-01-2? ??:??:?3 | By：卡伦】
《大厦》还好，黑猫那个当时确实让我有点不寒而栗。

3DM.SM

www.plumbook.cn

互动信箱

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期为您准备的礼物



1名 尊贵典雅的PSP 时尚掌机等你来拿！

ACG精美周边 本期特别放送 40名

2A的封面评价

上海 江圣璐： 本期封面虽然采用了很酷的《鬼泣4》，但是不知是图片本身的问题还是印刷原因，封面给人的感觉不是很清晰，有一层淡淡的灰色的感觉，还有字体配色也不太舒服，橙色的字体没有很好地融入封面，给人一突出的刺眼感。

楚雄 刘玥： 尼禄的大剑好帅啊，但整体颜色太过于灰暗，使得尼禄的脸看起来很苍白，有点阴森的感觉。还有但丁，再怎么说也是前3代主角啊，结果只有半个侧脸和半个背影……

辽阳 孙晧禹： 本期封面《鬼泣4》给人以十分强劲的冲击感，使人很难抗拒其独特的诱惑，我这个人很喜欢鸡蛋里挑骨头，不过本期封面实在无可挑剔，堪称经典。

武汉 贺晴： 两个字——难看。虽然但丁大叔很酷，字型、结构、排版都中规中矩，但就是让人看着不爽，可能是颜色的问题吧。

> **编** 本期封面反馈普遍不高，过于阴暗的色调使得图片稍显模糊，双主角的焦点也不够突出，虽然但丁与尼禄都是高人气角色，但内文中没有对应的内容则成了读者们普遍诟病的问题所在。这些教训我们自然会铭记于心，不过对于许多读者提来的另一个质疑，我们不得不在这里再次重申：这张封面不是游戏截图……

2A的特别企划

楚雄 刘玥： 本期的历史特企很有内涵，引用的资料比较完备，而且文笔不错，语言幽默。很喜欢这种将游戏与现实联系的文章，还可以同时增长专业知识，以后也要加油！

辽阳 孙晧禹： 本期特企给大家敲了一个警钟，现在许多取材历史的游戏风靡一时，但有的厂商们却随意恶搞历史，使得现在一些人信游戏，不信历史，这篇特企起到的警示作用则是告诉我们不要在游戏中迷失了自己。

武汉 田雨： 特企感觉一般，可能因为我对谈论历史这样的问题没有太大的兴趣，所以觉得一般般，希望以后多介绍一些经典游戏系列的历史，我更喜欢这样的特企。

武汉 贺晴： 不错，语言很幽默，虽然与沉重的历史主题似乎有些不搭，但本来就应该是这样，那么严肃就没人看了。

> **编** 综合各路反馈意见来看，这次的特企可说是非常成功的，尽管部分读者表示更加希望在特企中看到介绍游戏系列历史的相关内容，但大多数读者则对"游戏+现实"的方式更有兴趣，这次特企的优异表现让我们更加坚定了制作特企的目标，当然，对于系列综述性的特企，同样也是我们的制作方案之一。

2A的攻略与研究

上海 江圣璐：《失落的星球》和《圣剑传说4》这两篇剧情攻略很不错，剧情攻略相对于流程攻略最大的好处就在于即使玩不到游戏，依旧可以对该游戏有所了解。而如果是纯粹的流程攻略，对玩不到游戏的读者而言就一点都没有意义了。

常州 施冯欢：《荒野兵器5》的攻略分量很足，系统、流程及研究一个都没少，最让人过目不忘的是那一张张丰富的配图，让人能更直观地了解游戏。

北京 李墨皓：《圣剑传说4》的攻略相当详细，通俗易懂，图文并茂，就算不玩也有想看看的冲动。

福州 陈斌：《世界传说 光明神话》的攻略不错，但表格的数量有些太多了，而且某些部分（如料理）似乎没有写出来的必要。

> **编** 本期最受好评的两个攻略分别是《荒野兵器5》及《失落的星球》，前者"攻略+研究"的形式被玩家们大赞，而后者则以精美的版式及细致的剧情介绍胜出。看来今后在攻略制作方面，增加人手同期刊出适度的研究内容将是我们努力的另一个方向。研究方面，《宿命传说》及《召唤之夜4》反响也都很不错，但《如龙2》则出现了一些较为严重的错误，遭到了许多批评。

2A迷你DVD调查报告

楚雄 刘玥： DVD上《失落的星球》的演示看后令人热血沸腾，老爸和我一起看的，他还以为是好莱坞的新大片，真想骗他给我买台X360……对《猴球闪电战》最深的感觉莫过于胜负师的那句"从100米高空跳进一杯水里"了。好刺激的游戏片段。

保定 李嘉炀： 迷你DVD的内容精彩非凡，DVD的画质搭配上次世代的画面，看得我热血沸腾，但迷你DVD在容量上的局限性似乎仍是一个硬伤，总让人感觉意犹未尽。

杭州 葛新： 迷你DVD很好看！主打栏目《失落的星球》极其震撼，画质之细腻精致绝非VCD可比。实在太适合次世代了，玩不到X360，看着都爽！

郑州 郑达：《猴球》很有看头，游戏还是玩最速的爽，建议以后Wii的挑战能加上手部的动作，会使观赏性大增。

> **编** 胜负师的Wii《猴球》演示无疑是本期光盘中最受关注的内容，从读者们的热烈讨论中不难预测，今后"动作达人"的定义可能要从此改写了。（笑）此外，《失落的星球》演示与"游戏点评"《苍龙》也受到了许多读者的赞誉，本期光盘就近期而言可说是评价最高的。

本期改进

在今年的"盘点2006"中，我们增加了游戏软件销量榜等大家较为关心的内容，并且在"颁奖典礼"中对各种奖项进行了更为细致的划分，还在GamehaloDVD中同期收录了部分影像。总之，将一年一度的盘点做大、做全、做好是我们一直以来的改革目标，今后也将继续下去，请大家拭目以待！

本期问题

1.本期的新春巡例封面您感觉如何？

2.这次的《荒野兵器5》剧情小说您看后觉得怎样？对于小说中插入四格漫画的形式，您喜欢吗？

3.请谈谈您对本期攻略与研究的看法吧。

4.寒假作业最终版：GamehaloDVD观后感。

5.对于这次的大型企划"盘点2006"，请您畅所欲言。

本期获奖名单将在174期公布

2A互动信箱送礼名单

获得PSP的读者：启东市长江新村 邱晨

青岛	蔡耀中	杭州	贾宇军	百色	莫翰	常州	孙文晖	北京	于森
漳州	陈忱	北京	冯广毅	江门	莫嘉亮	萍乡	袁忠凯	重庆	张世强
铜仁	康锦	汕头	林永清	上海	牟霖海	北京	王菲	上海	赵斌
乌海	黄思超	广州	卢维赫	连江	倪孔亮	北京	王光辉	广州	赵汝恒
上海	傅必亮	锦州	陆达	吴江	钮荣阀	侯德镇	王军	天津	郑旭
广州	郭俊杰	常德	罗恒	衡阳	欧阳凯	贵阳	王力	自贡	钟阳
深圳	何宗泽	成都	罗云	吴江	盛鹏飞	海口	吴淑铁	无锡	周星杰
韶关	黄宝瑞	梧州	康超	常州	孙杰	湛江	杨笛	[illegible]	朱文靓

齐齐哈尔三喜电玩

本店专营各类游戏主机和配件，专业品质，值得信赖！



0452-2438414

www.plumbook.cn

UCG 2006年度游戏索引

145·146期～170期

整理 胜负师

游戏索引是新春合刊上的保留曲目，它就像一年来UCG游戏大餐的餐牌，也是年终盘点的一个组成部分。当然，这里还是有必要向UCG的新读者解释一下游戏索引的用途：索引包含了UCG这一年来报道的所有游戏相关内容(如前期介绍、评测、攻略、研究、秘技、小说等)的所在期数、所属栏目和页码，可以帮助您轻松快捷地查找所需的内容。因为索引的特殊用途，所以对于读者甚至是编辑们都有着很高的实用性。本次索引的范围是从《游戏机实用技术》2006年第4·5期合刊(总第145 146期)到2007年第4期(总第170期)，索引所涉及栏目包括"新作短波"、"前线狙击"、"特快专递"、"攻略透解"、"小说回廊"、"研究中心"、"火热秘技"、"黄金眼"、"REVIEW"以及最近新增设的"漏网之娱"等，而E3、TGS展会以及PS3、Wii首发等特别内容中的试玩报告、游戏评测等与游戏介绍直接相关的内容也将收录其中。制作索引的目的是为广大玩家提供方便，衷心希望它能成为您的好帮手。

索引的阅读方法：之前的索引是按游戏类型分的，但因为部分游戏分类模糊，也有一些复合型的游戏出现，所以在查找时会有所不便。本次索引改按机种分类，以机种英文缩写的字母顺序排列，多机种游戏会全部分列到每个机种中，而每个机种的游戏则是按游戏译名的符号、数字、字母、汉语拼音升序依次排列，同一款游戏则按出现期数和页码的先后顺序排列。游戏译名如在不同期数有所差异，则以本刊到目前为止最后出现的译名为准。本次索引还应不少读者的要求，加入了黄金眼评分的大汇总，以方便大家对于游戏评分的查询，排序方式以机种分类，之后是以游戏译名的升序排列。

ARC

ARC游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
VR网球3	SPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	62
VR战士5	FTG	2006年07期(总第148期)	前线狙击	18
狂热节拍 II DX DistorteD	MUG	2006年08期(总第149期)	新作短波	16

GBA

GBA游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
Mother 3	RPG	2006年11期(总第152期)	黄金眼	25
Mother 3	RPG	2006年11期(总第152期)	攻略透解	58
公主联盟	S·RPG	2006年09期(总第150期)	黄金眼	35
公主联盟	S·RPG	2006年09期(总第150期)	攻略透解	64
蜡笔小新 呼唤传说 食玩都大冒险	ACT	2006年09期(总第150期)	火热秘技	37
轻松玩足球	SLG	2006年10期(总第151期)	新作短波	17
轻松玩足球	SLG	2006年13期(总第154期)	黄金眼	67
旋律天国	MUG	2006年18期(总第159期)	黄金眼	45
旋律天国	MUG	2006年18期(总第159期)	特快专递	47
最终幻想 V ADVANCE	RPG	2006年20期(总第161期)	前线狙击	35
最终幻想 V ADVANCE	RPG	2006年23期(总第164期)	火热秘技	49
最终幻想 V ADVANCE	RPG	2006年24期(总第165期)	攻略透解	74
最终幻想 VI ADVANCE	RPG	2007年02期(总第168期)	黄金眼	34

NDS

NDS游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
JUMP漫画终极明星大乱斗	ACT	2007年01期(总第167期)	黄金眼	50
JUMP漫画终极明星大乱斗	ACT	2007年01期(总第167期)	特快专递	62
JUMP漫画终极明星大乱斗	ACT	2007年02期(总第168期)	火热秘技	47
SNK VS CAPCOM 卡片战士DS	TAB	2006年15期(总第156期)	新作短波	13
不可思议的迷宫 风来的西林DS	RPG	2007年03期(总第169期)	黄金眼	37
不可思议的迷宫 风来的西林DS	RPG	2007年04期(总第170期)	火热秘技	47
超 麻帆良大战 执行契约	AVG	2006年18期(总第159期)	新作短波	41
超 麻帆良大战 执行契约	AVG	2006年增刊(总第166期)	火热秘技	69
超级机器人大战W	S·RPG	2007年04期(总第170期)	新作短波	35
超人归来	ACT	2006年16期(总第157期)	前线狙击	20
触摸侦探 小泽里奈	AVG	2006年06期(总第147期)	新作短波	13
传说的斯塔菲4	ACT	2006年08期(总第149期)	新作短波	16
传说的斯塔菲4	ACT	2006年10期(总第151期)	黄金眼	27
传说的斯塔菲4	ACT	2006年13期(总第154期)	火热秘技	83
大航海时代 V	SLG	2006年10期(总第151期)	火热秘技	88
大战略DS	SLG	2006年08期(总第149期)	新作短波	17
大战略DS	SLG	2006年13期(总第154期)	黄金眼	66
豆丁机器人 花园巡逻者	AVG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	42
俄罗斯方块DS	PUZ	2006年11期(总第152期)	黄金眼	24
俄罗斯方块DS	PUZ	2006年14期(总第155期)	研究中心	79
俄罗斯方块DS	PUZ	2006年15期(总第156期)	REVIEW	17
恶魔城 迷宫的回廊	A·RPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	44
恶魔城 迷宫的回廊	A·RPG	2007年01期(总第167期)	黄金眼	49
恶魔城 迷宫的回廊	A·RPG	2007年01期(总第167期)	攻略透解	76
恶魔城 迷宫的回廊	A·RPG	2007年02期(总第168期)	REVIEW	37
恶魔城 迷宫的回廊	A·RPG	2007年02期(总第168期)	火热秘技	47
风雨传说	RPG	2006年06期(总第147期)	前线狙击	36
风雨传说	RPG	2006年09期(总第150期)	前线狙击	20
风雨传说	RPG	2006年13期(总第154期)	新作短波	11
风雨传说	RPG	2006年21·22期(总第162·163期)	劲作试玩	99
风雨传说	RPG	2006年24期(总第165期)	黄金眼	37
风雨传说	RPG	2006年24期(总第165期)	攻略透解	82
风雨传说	RPG	2006年增刊(总第166期)	研究中心	92
风雨传说	RPG	2007年01期(总第167期)	REVIEW	53
富豪街DS	TAB	2006年24期(总第165期)	新作短波	30
孤岛幸存者 迷失蔚蓝	AVG	2006年08期(总第149期)	火热秘技	75
股票交易师 瞬	SLG	2006年增刊(总第166期)	新作短波	47
怪盗卢校	AVG	2006年04·05期(总第145·146期)	新作短波	87
怪盗卢校	AVG	2006年10期(总第151期)	新作短波	17
怪盗卢校	AVG	2006年15期(总第156期)	黄金眼	16
怪盗卢校	AVG	2006年15期(总第156期)	特快专递	38
横山光辉三国志DS 第一章～桃园结义～	SLG	2007年02期(总第168期)	新作短波	31
交响情人梦	MUG	2007年03期(总第169期)	新作短波	25
精英应援团	MUG	2006年增刊(总第166期)	黄金眼	29
精英应援团	MUG	2006年增刊(总第166期)	特快专递	76
精英应援团	MUG	2007年03期(总第169期)	REVIEW	38
口袋妖怪 钻石·珍珠	RPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	42
口袋妖怪 钻石·珍珠	RPG	2006年17期(总第158期)	前线狙击	30
口袋妖怪 钻石·珍珠	RPG	2006年23期(总第164期)	黄金眼	38
口袋妖怪 钻石·珍珠	RPG	2006年23期(总第164期)	攻略透解	84
口袋妖怪突击队	A·RPG	2006年07期(总第148期)	前线狙击	27
狂热噗哟噗哟	PUZ	2006年07期(总第148期)	火热秘技	88
来吧！动物之森	ETC	2006年07期(总第148期)	火热秘技	88
莱顿教授与不可思议的小镇	AVG	2006年23期(总第164期)	新作短波	34
莱顿教授与不可思议的小镇	AVG	2007年03期(总第169期)	新作短波	27
流星洛克人 飞龙·天马·雄狮	RPG	2007年03期(总第169期)	黄金眼	37
流星洛克人 飞龙·天马·雄狮	RPG	2007年03期(总第169期)	特快专递	47
龙樱DS(暂名)	ETC	2006年增刊(总第166期)	新作短波	46
陆行鸟与魔法画册	AVG	2006年19期(总第160期)	新作短波	43
洛克人ZX	ACT	2006年06期(总第147期)	新作短波	14
洛克人ZX	ACT	2006年16期(总第157期)	黄金眼	30
洛克人ZX	ACT	2006年16期(总第157期)	特快专递	38
洛克人ZX	ACT	2006年16期(总第157期)	火热秘技	47
马里奥对大金刚2 迷你马里奥的反击	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	40
马里奥对大金刚2 迷你马里奥的反击	ACT	2006年23期(总第164期)	黄金眼	38
马里奥篮球 3on3	SPG	2006年17期(总第158期)	黄金眼	36
马里奥篮球 3on3	SPG	2006年17期(总第158期)	特快专递	48
美妙世界	A·RPG	2006年21·22期(总第162·163期)	强作天下	93
美妙世界	A·RPG	2006年21·22期(总第162·163期)	劲作试玩	99
魔法假日 五星连珠之时	RPG	2006年15期(总第156期)	黄金眼	16
魔法假日 五星连珠之时	RPG	2006年15期(总第156期)	攻略透解	62
魔术大全	ETC	2006年24期(总第165期)	新作短波	32
牧场物语 精灵驿站 女生版	SLG	2006年19期(总第160期)	火热秘技	101
牧场物语 与你共建海岛(暂名)	SLG	2006年19期(总第160期)	前线狙击	37
逆转裁判4	AVG	2006年17期(总第158期)	新作短波	35
逆转裁判4	AVG	2006年21·22期(总第162·163期)	劲作试玩	98
平成教育委员会DS	PUZ	2006年23期(总第164期)	新作短波	36
噗哟噗哟 15周年纪念版	PUZ	2007年04期(总第170期)	火热秘技	47
轻松便利的DS家计簿	SLG	2006年23期(总第164期)	新作短波	36
雀·三国无双	TAB	2006年24期(总第165期)	火热秘技	6[illegible]
塞尔达传说 幻影沙漏	A·RPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	39
三国志大战DS	TAB	2006年18期(总第159期)	新作短波	40
生化危机 死寂	AVG	2006年06期(总第147期)	黄金眼	39

www.plumbook.cn

NDS游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
生化危机 死寂	AVG	2006年06期(总第147期)	攻略透解	68
生化危机 死寂	AVG	2006年08期(总第149期)	火热秘技	75
胜利十一人DS	SPG	2006年增刊(总第166期)	黄金眼	30
圣剑传说 玛娜英雄	S・RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	96
圣剑传说DS 玛娜之子	A・RPG	2006年06期(总第147期)	前线狙击	34
圣剑传说DS 玛娜之子	A・RPG	2006年07期(总第148期)	黄金眼	32
圣剑传说DS 玛娜之子	A・RPG	2006年08期(总第149期)	攻略透解	32
世界树迷宫	RPG	2007年02期(总第168期)	新作短波	28
瞬感连环方块	PUZ	2006年12期(总第153期)	火热秘技	83
死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运	ACT	2006年06期(总第147期)	黄金眼	39
索尼克冲击	ACT	2006年07期(总第148期)	火热秘技	88
天诛DS 暗影	ACT	2006年10期(总第151期)	黄金眼	27
天诛DS 暗影	ACT	2006年10期(总第151期)	攻略透解	58
童话枪手 小红帽	PUZ	2006年24期(总第165期)	新作短波	33
我们的太阳DS	A・RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	99
我们的太阳DS	A・RPG	2007年01期(总第167期)	黄金眼	49
新超级马里奥兄弟	ACT	2006年10期(总第151期)	新作短波	16
新超级马里奥兄弟	ACT	2006年12期(总第153期)	黄金眼	76
新超级马里奥兄弟	ACT	2006年12期(总第153期)	攻略透解	78
新超级马里奥兄弟	ACT	2006年13期(总第154期)	火热秘技	83
新超级马里奥兄弟	ACT	2006年16期(总第157期)	REVIEW	32
新超级马里奥兄弟	ACT	2006年16期(总第157期)	火热秘技	47
新牧场物语 魔法工厂	SLG	2006年19期(总第160期)	黄金眼	44
新牧场物语 魔法工厂	SLG	2006年19期(总第160期)	攻略透解	95
新牧场物语 魔法工厂	SLG	2006年20期(总第161期)	火热秘技	103
新牧场物语 魔法工厂	SLG	2006年23期(总第164期)	火热秘技	49
新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园	RPG	2006年18期(总第159期)	新作短波	42
新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园	RPG	2006年20期(总第161期)	黄金眼	42
新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园	RPG	2006年20期(总第161期)	特快专递	65
新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园	RPG	2006年20期(总第161期)	火热秘技	103
星际火狐 秘密指令	STG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	43
星际火狐 秘密指令	STG	2006年18期(总第159期)	黄金眼	45
星之卡比 多洛奇团登场!	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	41
星之卡比 多洛奇团登场!	ACT	2006年增刊(总第166期)	黄金眼	30
耀西岛2(暂名)	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	41
伊苏 战略版	S・RPG	2006年06期(总第147期)	新作短波	14
异度传说 ・II	RPG	2006年10期(总第151期)	黄金眼	27
异类接触	RPG	2006年08期(总第149期)	前线狙击	16
异类接触	RPG	2006年13期(总第154期)	火热秘技	83
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker	RPG	2006年17期(总第158期)	新作短波	33
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker	RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	98
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker	RPG	2007年02期(总第168期)	前线狙击	26
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker	RPG	2007年04期(总第170期)	黄金眼	36
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker	RPG	2007年04期(总第170期)	攻略透解	62
右脑达人 加油训练员	ETC	2006年09期(总第150期)	新作短波	18
右脑达人 加油训练员	ETC	2006年12期(总第153期)	黄金眼	76
右脑达人 爽解! 找碴博物馆	ETC	2006年06期(总第147期)	火热秘技	50
右脑达人 爽解! 找碴博物馆2	ETC	2007年04期(总第170期)	新作短波	32
右脑达人 我的天使	ETC	2006年19期(总第160期)	新作短波	41
与仓鼠一起生活	SLG	2006年24期(总第165期)	新作短波	31
月之骑士	A・RPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	45
蜘蛛侠: 纽约之战	ACT	2006年17期(总第158期)	新作短波	34
职业进化足球6	SPG	2006年20期(总第161期)	前线狙击	24
主题公园	SLG	2007年02期(总第168期)	新作短波	29
自制机器人竞技场	A・RPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	43
钻子先生 钻魂	ACT	2006年07期(总第148期)	火热秘技	88
最终幻想 水晶编年史 命运之轮	A・RPG	2007年03期(总第169期)	前线狙击	18
最终幻想III	RPG	2006年11期(总第152期)	前线狙击	18
最终幻想III	RPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	29
最终幻想III	RPG	2006年13期(总第154期)	前线狙击	20
最终幻想III	RPG	2006年18期(总第159期)	前线狙击	24
最终幻想III	RPG	2006年19期(总第160期)	黄金眼	44
最终幻想III	RPG	2006年19期(总第160期)	攻略透解	79
最终幻想III	RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	REVIEW	127
最终幻想III	RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	火热秘技	200
最终幻想III	RPG	2006年23期(总第164期)	火热秘技	49
最终幻想III	RPG	2006年24期(总第165期)	火热秘技	64
最终幻想XII 亡灵之翼	RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	94

NGC

NGC游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
FIFA街头足球2	SPG	2006年04・05期(总第145・146期)	新作短波	86
FIFA街头足球2	SPG	2006年07期(总第148期)	黄金眼	30
FIFA世界杯 2006	SPG	2006年11期(总第152期)	黄金眼	24
X战警3	ACT	2006年13期(总第154期)	黄金眼	67
霸天开拓史 I 初始之翼与众神之子	RPG	2006年07期(总第148期)	黄金眼	31
霸天开拓史 I 初始之翼与众神之子	RPG	2006年13期(总第154期)	火热秘技	83
波斯王子 王者无双	ACT	2006年07期(总第148期)	REVIEW	33

NGC游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
超级马里奥射手	SPG	2006年06期(总第147期)	火热秘技	50
超级纸片马里奥	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	38
超人归来	ACT	2006年16期(总第157期)	前线狙击	20
大玉	TAB	2006年10期(总第151期)	黄金眼	27
斗技场D O.N	ACT	2006年13期(总第154期)	前线狙击	51
斗技场D O.N	ACT	2006年17期(总第158期)	黄金眼	37
斗技场D O.N	ACT	2006年17期(总第158期)	攻略透解	66
分裂细胞: 双重特工	ACT	2006年06期(总第147期)	前线狙击	24
分裂细胞: 双重特工	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	58
洛克人X合集	ACT	2006年04・05期(总第145・146期)	黄金眼	90
汽车总动员	RAC	2006年14期(总第155期)	黄金眼	20
塞尔达传说 黄昏公主	A・RPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	34
生化危机4	ACT	2006年07期(总第148期)	火热秘技	88
死神BLEACH 看见黄昏的死神	FTG	2006年04・05期(总第145・146期)	火热秘技	101
索尼克滑板	RAC	2006年06期(总第147期)	前线狙击	26
索尼克滑板	RAC	2006年07期(总第148期)	黄金眼	31
索尼克滑板	RAC	2006年07期(总第148期)	特快专递	34
索尼克滑板	RAC	2006年09期(总第150期)	火热秘技	37
永恒的阿卡迪亚 传说	RPG	2006年15期(总第156期)	火热秘技	87

PS2

PS2游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
.hack//G.U. Vol.1 再生	RPG	2006年06期(总第147期)	前线狙击	22
.hack//G.U. Vol.1 再生	RPG	2006年11期(总第152期)	前线狙击	13
.hack//G.U. Vol.1 再生	RPG	2006年13期(总第154期)	黄金眼	66
.hack//G.U. Vol.1 再生	RPG	2006年13期(总第154期)	攻略透解	69
.hack//G.U. Vol.1 再生	RPG	2006年23期(总第164期)	研究中心	94
.hack//G.U. Vol.2 思念之声	RPG	2006年15期(总第156期)	前线狙击	28
.hack//G.U. Vol.2 思念之声	RPG	2006年18期(总第159期)	前线狙击	30
.hack//G.U. Vol.2 思念之声	RPG	2006年23期(总第164期)	黄金眼	38
.hack//G.U. Vol.2 思念之声	RPG	2006年23期(总第164期)	攻略透解	68
.hack//G.U. Vol.2 思念之声	RPG	2006年24期(总第165期)	研究中心	39
.hack//G.U. Vol.3 漫步之速	RPG	2006年增刊(总第166期)	前线狙击	38
.hack//G.U. Vol.3 漫步之速	RPG	2007年02期(总第168期)	前线狙击	22
.hack//G.U. Vol.3 漫步之速	RPG	2007年03期(总第169期)	新作短波	25
24 游戏版	AVG	2006年06期(总第147期)	黄金眼	40
ARIA THE NATURAL 遥远记忆的幻影	AVG	2006年11期(总第152期)	新作短波	10
BLOOD+ 暗夜之吻	ACT	2006年12期(总第153期)	新作短波	73
BLOOD+ 暗夜之吻	ACT	2006年20期(总第161期)	黄金眼	43
BLOOD+ 双翼的战斗圆舞曲	ACT	2006年17期(总第158期)	黄金眼	37
Duel Savior Destiny	AVG	2006年04・05期(总第145・146期)	黄金眼	90
Duel Savior Destiny	AVG	2006年06期(总第147期)	火热秘技	50
Fate stay night[Realta Nua]	AVG	2006年06期(总第147期)	新作短波	14
FIFA街头足球2	SPG	2006年04・05期(总第145・146期)	新作短波	86
FIFA街头足球2	SPG	2006年07期(总第148期)	黄金眼	30
FIFA街头足球2	SPG	2006年08期(总第149期)	特快专递	30
FIFA世界杯 2006	SPG	2006年11期(总第152期)	黄金眼	24
J联盟 胜利十一人10 欧洲联赛06—07	SPG	2007年02期(总第168期)	黄金眼	32
K—1 WORLD GP 2006	SPG	2006年24期(总第165期)	新作短波	31
SIMOUN 异蔷薇战争	AVG	2006年增刊(总第166期)	前线狙击	43
THE 原始人	RTS	2006年08期(总第149期)	新作短波	17
X战警3	ACT	2006年13期(总第154期)	黄金眼	67
艾尔梵迪亚物语	S・RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	53
暴乱都市 以暴制暴	ACT	2006年17期(总第158期)	REVIEW	38
北斗神拳 审判的双苍星 拳豪烈传	FTG	2007年04期(总第170期)	新作短波	32
碧空的新星 娜洛卡・弗兰卡 发明工房记2	AVG	2007年01期(总第167期)	新作短波	44
波斯王子 王者无双	ACT	2006年07期(总第148期)	REVIEW	33
超级机器人大战 原创世纪合集	S・RPG	2006年11期(总第152期)	前线狙击	14
超级机器人大战 原创世纪合集	S・RPG	2006年14期(总第155期)	前线狙击	32
超级机器人大战 原创世纪合集	S・RPG	2006年19期(总第160期)	前线狙击	33
超龙珠Z	FTG	2006年12期(总第153期)	新作短波	72
超龙珠Z	FTG	2006年16期(总第157期)	黄金眼	31
超龙珠Z	FTG	2006年16期(总第157期)	特快专递	40
超人归来	ACT	2006年16期(总第157期)	前线狙击	20
宠物狗乐园 花之物语	ACT	2007年04期(总第170期)	新作短波	33
传颂之物 逝者的摇篮曲	S・RPG	2006年11期(总第152期)	新作短波	10
传颂之物 逝者的摇篮曲	S・RPG	2006年14期(总第155期)	前线狙击	30
传颂之物 逝者的摇篮曲	S・RPG	2006年24期(总第165期)	黄金眼	37
传颂之物 逝者的摇篮曲	S・RPG	2006年增刊(总第166期)	攻略透解	83
传颂之物 逝者的摇篮曲	S・RPG	2007年01期(总第167期)	REVIEW	53
传颂之物 逝者的摇篮曲	S・RPG	2007年01期(总第167期)	研究中心	94
创造职业球会 欧洲冠军杯	SLG	2006年04・05期(总第145・146期)	前线狙击	98
创造职业球会 欧洲冠军杯	SLG	2006年09期(总第150期)	黄金眼	34
创造职业球会 欧洲冠军杯	SLG	2006年09期(总第150期)	特快专递	38
创造职业球会 欧洲冠军杯	SLG	2006年10期(总第151期)	研究中心	72

PS2游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
创造职业球会 欧洲冠军杯	SLG	2006年11期(总第152期)	研究中心	27
创造职业球会 欧洲冠军杯	SLG	2006年12期(总第153期)	研究中心	84
创造职业球会 欧洲冠军杯	SLG	2006年14期(总第155期)	研究中心	76
达芬奇密码	AVG	2006年13期(总第154期)	黄金眼	67
大神	AVG	2006年09期(总第150期)	新作短波	19
大神	AVG	2006年10期(总第151期)	黄金眼	26
大神	AVG	2006年11期(总第152期)	攻略透解	40
大神	AVG	2006年14期(总第155期)	REVIEW	21
大众网球	SPG	2006年18期(总第159期)	新作短波	42
大众网球	SPG	2006年21・22期(总第162・163期)	黄金眼	124
大众网球	SPG	2006年21・22期(总第162・163期)	攻略透解	185
地球防卫军	ACT	2006年10期(总第151期)	火热秘技	88
地狱犬的挽歌 -最终幻想VII-	A・RPG	2006年06期(总第147期)	黄金眼	39
地狱犬的挽歌 -最终幻想VII-	A・RPG	2006年06期(总第147期)	攻略透解	73
地狱犬的挽歌 -最终幻想VII-	A・RPG	2006年07期(总第148期)	小说回廊	82
斗技场D.O.N	ACT	2006年13期(总第154期)	前线狙击	51
斗技场D.O.N	ACT	2006年17期(总第158期)	黄金眼	37
斗技场D.O.N	ACT	2006年17期(总第158期)	攻略透解	66
恶代官3	ACT	2006年18期(总第159期)	新作短波	42
恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团	RPG	2006年07期(总第148期)	黄金眼	32
饿狼传说 战斗档案1	FTG	2006年17期(总第158期)	火热秘技	89
绯色的欠片	AVG	2006年09期(总第150期)	新作短波	19
分裂细胞：双重特工	ACT	2006年06期(总第147期)	前线狙击	24
分裂细胞：双重特工	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	58
格斗美神 武龙	ACT	2006年07期(总第148期)	新作短波	15
格斗美神 武龙	ACT	2006年14期(总第155期)	新作短波	11
格斗美神 武龙	ACT	2006年15期(总第156期)	火热秘技	87
格斗之王 最强冲击2	FTG	2006年06期(总第147期)	新作短波	13
格斗之王 最强冲击2	FTG	2006年11期(总第152期)	黄金眼	25
格斗之王 最强冲击2	FTG	2006年11期(总第152期)	特快专递	30
格斗之王 最强冲击2	FTG	2006年13期(总第154期)	火热秘技	83
格斗之王XI	FTG	2006年14期(总第155期)	前线狙击	28
格斗之王XI	FTG	2006年15期(总第156期)	火热秘技	87
格斗之王XI	FTG	2006年17期(总第158期)	火热秘技	89
格林魔书	SLG	2007年02期(总第168期)	前线狙击	16
更胜黎明的琉璃色	AVG	2006年12期(总第153期)	新作短波	72
公主公主 公主们危险的放课后	AVG	2006年17期(总第158期)	新作短波	32
古墓丽影：传奇	AVG	2006年10期(总第151期)	黄金眼	27
古墓丽影：传奇	AVG	2006年10期(总第151期)	攻略透解	52
怪物猎人2 dos	ACT	2006年06期(总第147期)	黄金眼	38
怪物猎人2 dos	ACT	2006年07期(总第148期)	攻略透解	66
怪物猎人2 dos	ACT	2006年08期(总第149期)	研究中心	60
光明力量EXA	A・RPG	2006年17期(总第158期)	前线狙击	20
光明力量EXA	A・RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	58
光明力量EXA	A・RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	68
光明力量EXA	A・RPG	2007年02期(总第168期)	前线狙击	20
光明力量EXA	A・RPG	2007年04期(总第170期)	前线狙击	24
光明之风	A・RPG	2006年06期(总第147期)	前线狙击	18
光明之风	A・RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	68
光明之风	A・RPG	2006年增刊(总第166期)	前线狙击	42
光明之风	A・RPG	2007年02期(总第168期)	前线狙击	18
鬼魂力量对混沌时代	FTG	2006年11期(总第152期)	黄金眼	25
鬼魂力量对混沌时代	FTG	2006年12期(总第153期)	火热秘技	83
鬼泣3 特别版	ACT	2006年06期(总第147期)	黄金眼	38
鬼泣3 特别版	ACT	2006年06期(总第147期)	攻略透解	64
鬼泣3 特别版	ACT	2007年02期(总第168期)	火热秘技	47
海豹突击队：联合突袭	ACT	2006年20期(总第161期)	新作短波	40
合金弹头3D	ACT	2006年15期(总第156期)	黄金眼	16
合金弹头3D	ACT	2006年16期(总第157期)	火热秘技	47
合金弹头6	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	黄金眼	125
合金弹头6	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	特快专递	130
黑暗领域	ACT	2006年增刊(总第166期)	新作短波	44
黑猫 机械天使	AVG	2006年08期(总第149期)	新作短波	17
黑煞	FPS	2006年07期(总第148期)	黄金眼	30
黑煞	FPS	2006年07期(总第148期)	攻略透解	77
横冲直撞：平行线	ACT	2006年08期(总第149期)	黄金眼	26
横行霸道：自由城故事	ACT	2006年14期(总第155期)	黄金眼	20
横行霸道：自由城故事	ACT	2006年14期(总第155期)	攻略透解	68
幻想水浒传V	RPG	2006年07期(总第148期)	黄金眼	31
幻想水浒传V	RPG	2006年07期(总第148期)	攻略透解	58
幻想水浒传V	RPG	2006年08期(总第149期)	研究中心	70
幻想水浒传V	RPG	2006年08期(总第149期)	小说回廊	76
幻想水浒传V	RPG	2006年11期(总第152期)	REVIEW	26
荒野兵器5	RPG	2006年17期(总第158期)	前线狙击	24
荒野兵器5	RPG	2006年23期(总第164期)	前线狙击	20
荒野兵器5	RPG	2006年增刊(总第166期)	新作短波	46
荒野兵器5	RPG	2007年03期(总第169期)	黄金眼	36
荒野兵器5	RPG	2007年03期(总第169期)	攻略透解	68

PS2游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
荒野兵器5	RPG	2007年03期(总第169期)	火热秘技	79
荒野兵器5	RPG	2007年04期(总第170期)	火热秘技	47
荒野兵器5	RPG	2007年04期(总第170期)	研究中心	68
荒野兵器5	RPG	2007年04期(总第170期)	小说回廊	86
皇牌空战 零 贝尔肯战役	STG	2006年06期(总第147期)	前线狙击	30
皇牌空战 零 贝尔肯战役	STG	2006年07期(总第148期)	新作短波	15
皇牌空战 零 贝尔肯战役	STG	2006年09期(总第150期)	黄金眼	34
皇牌空战 零 贝尔肯战役	STG	2006年09期(总第150期)	攻略透解	40
皇牌空战 零 贝尔肯战役	STG	2006年10期(总第151期)	研究中心	70
皇牌空战 零 贝尔肯战役	STG	2006年19期(总第160期)	火热秘技	101
混沌之战	S・RPG	2006年15期(总第156期)	前线狙击	24
混沌之战	S・RPG	2006年19期(总第160期)	前线狙击	31
混沌之战	S・RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	黄金眼	124
混沌之战	S・RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	攻略透解	178
火影忍者 疾风传	ACT	2007年04期(总第170期)	新作短波	34
火影忍者 木叶之魂	ACT	2007年01期(总第167期)	黄金眼	50
火影忍者 木叶之魂	ACT	2007年01期(总第167期)	特快专递	64
机动战士高达 宇宙世纪群英会	ACT	2006年06期(总第147期)	前线狙击	20
机动战士高达 宇宙世纪群英会	ACT	2006年07期(总第148期)	黄金眼	31
机动战士高达 宇宙世纪群英会	ACT	2006年08期(总第149期)	特快专递	28
机动战士高达SEED DESTINY 联合对扎夫特II PULS	ACT	2006年20期(总第161期)	前线狙击	35
机动战士高达SEED DESTINY 联合对扎夫特II PULS	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	66
机动战士高达SEED DESTINY 联合对扎夫特II PULS	ACT	2007年02期(总第168期)	黄金眼	34
机动战士高达SEED DESTINY 联合对扎夫特II PULS	ACT	2007年02期(总第168期)	攻略透解	50
吉他英雄2	MUG	2006年增刊(总第166期)	黄金眼	29
极品飞车 卡本峡谷	RAC	2006年增刊(总第166期)	特快专递	70
极品飞车 头号通缉	RAC	2006年04・05期(总第145・146期)	火热秘技	101
极品飞车 头号通缉	RAC	2006年16期(总第157期)	火热秘技	47
间谍猎人，无处可逃	ACT	2006年18期(总第159期)	新作短波	41
交响诗篇NEW VISION	ACT	2006年12期(总第153期)	黄金眼	76
交响诗篇NEW VISION	ACT	2006年17期(总第158期)	火热秘技	89
娇蛮之吻	AVG	2006年13期(总第154期)	黄金眼	66
娇蛮之吻	AVG	2006年13期(总第154期)	攻略透解	78
娇蛮之吻	AVG	2006年14期(总第155期)	火热秘技	52
教父	ACT	2006年07期(总第148期)	新作短波	14
教父	ACT	2006年09期(总第150期)	黄金眼	34
教父	ACT	2006年09期(总第150期)	攻略透解	59
街头霸王ZERO 战士时代	FTG	2006年14期(总第155期)	火热秘技	52
今天开始是魔王 最初的旅行	RPG	2006年14期(总第155期)	新作短波	11
金刚	ACT	2006年04・05期(总第145・146期)	火热秘技	101
金色的旋律2	AVG	2007年04期(总第170期)	新作短波	34
橘子甜心	AVG	2007年02期(总第168期)	新作短波	31
绝对镇压：复仇之拳	ACT	2006年08期(总第149期)	火热秘技	75
绝体绝命都市2 被冰封的记忆	AVG	2006年07期(总第148期)	前线狙击	26
绝体绝命都市2 被冰封的记忆	AVG	2006年09期(总第150期)	黄金眼	35
绝体绝命都市2 被冰封的记忆	AVG	2006年09期(总第150期)	攻略透解	48
绝体绝命都市2 被冰封的记忆	AVG	2006年10期(总第151期)	研究中心	69
君吻	AVG	2006年14期(总第155期)	火热秘技	52
恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相	AVG	2006年12期(总第153期)	新作短波	73
恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相	AVG	2006年17期(总第158期)	黄金眼	36
恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相	AVG	2006年18期(总第159期)	研究中心	90
块魂	ACT	2006年04・05期(总第145・146期)	火热秘技	101
快打旋风：适者生存	ACT	2006年08期(总第149期)	黄金眼	26
快打旋风：适者生存	ACT	2006年08期(总第149期)	攻略透解	36
浪客剑心 明治剑客浪漫谭 炎上！京都轮回	ACT	2006年17期(总第158期)	新作短波	34
浪客剑心 明治剑客浪漫谭 炎上！京都轮回	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	黄金眼	125
浪客剑心 明治剑客浪漫谭 炎上！京都轮回	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	攻略透解	190
浪人传奇 心之迷宫	RPG	2007年04期(总第170期)	新作短波	33
灵魂能力III	FTG	2006年04・05期(总第145・146期)	火热秘技	101
灵魂能力III	FTG	2006年04・05期(总第145・146期)	研究中心	130
灵魂摇篮 吞食世界者	S・RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	54
灵武战记 二周目	S・RPG	2006年15期(总第156期)	新作短波	13
零之使魔 小恶魔与春风的协奏曲	AVG	2007年01期(总第167期)	新作短波	45
流行音乐11	MUG	2006年06期(总第147期)	火热秘技	50
龙影符	S・RPG	2006年24期(总第165期)	前线狙击	22
龙影符	S・RPG	2007年04期(总第170期)	前线狙击	26
龙珠Z 电光石火！NEO	FTG	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	57
龙珠Z 电光石火！NEO	FTG	2006年23期(总第164期)	黄金眼	39
龙珠Z 电光石火！NEO	FTG	2006年23期(总第164期)	攻略透解	76
洛克人X合集	ACT	2006年04・05期(总第145・146期)	黄金眼	90
盟军敢死队 打击力量	FPS	2006年06期(总第147期)	前线狙击	27

www.plumbook.cn

PS2游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
梦幻骑士Ⅴ 世代传承	RPG	2006年18期(总第159期)	黄金眼	44
梦幻骑士Ⅴ 世代传承	RPG	2006年18期(总第159期)	攻略透解	64
梦幻骑士Ⅴ 世代传承	RPG	2006年19期(总第160期)	研究中心	98
梦幻之星 宇宙	A·RPG	2006年14期(总第155期)	前线狙击	36
梦幻之星 宇宙	A·RPG	2006年20期(总第161期)	黄金眼	42
梦幻之星 宇宙	A·RPG	2006年20期(总第161期)	攻略透解	74
梦幻之星 宇宙	A·RPG	2006年21·22期(总第162·163期)	研究中心	199
名侦探福音战士	AVG	2006年24期(总第165期)	新作短波	31
摩托浪漫旅	RAC	2006年06期(总第147期)	黄金眼	38
摩托浪漫旅	RAC	2006年06期(总第147期)	攻略透解	78
摩托浪漫旅	RAC	2006年13期(总第154期)	火热秘技	83
魔法老师 第1课时 小孩子老师是魔法使!	AVG	2006年增刊(总第166期)	火热秘技	69
魔法老师 第3课时 恋爱、魔法与世界树传说	AVG	2007年03期(总第169期)	火热秘技	79
魔界战记2	S·RPG	2006年07期(总第148期)	黄金眼	32
魔界战记2	S·RPG	2006年07期(总第148期)	攻略透解	50
魔界战记2	S·RPG	2006年08期(总第149期)	研究中心	72
魔塔大陆 咏唱在世界尽头的少女	RPG	2006年06期(总第147期)	黄金眼	40
女神侧身像2 希尔梅丽娅	RPG	2006年09期(总第150期)	前线狙击	28
女神侧身像2 希尔梅丽娅	RPG	2006年11期(总第152期)	新作短波	11
女神侧身像2 希尔梅丽娅	RPG	2006年14期(总第155期)	前线狙击	12
女神侧身像2 希尔梅丽娅	RPG	2006年15期(总第156期)	黄金眼	16
女神侧身像2 希尔梅丽娅	RPG	2006年15期(总第156期)	攻略透解	70
女神侧身像2 希尔梅丽娅	RPG	2006年16期(总第157期)	小说回廊	48
女神侧身像2 希尔梅丽娅	RPG	2006年16期(总第157期)	研究中心	90
女神侧身像2 希尔梅丽娅	RPG	2006年17期(总第158期)	研究中心	86
女神侧身像2 希尔梅丽娅	RPG	2006年17期(总第158期)	小说回廊	90
女神侧身像2 希尔梅丽娅	RPG	2006年18期(总第159期)	REVIEW	46
女神侧身像2 希尔梅丽娅	RPG	2006年18期(总第159期)	研究中心	86
女神侧身像2 希尔梅丽娅	RPG	2006年21·22期(总第162·163期)	研究中心	194
女神异闻录PERSONA 3	RPG	2006年10期(总第151期)	前线狙击	20
女神异闻录PERSONA 3	RPG	2006年16期(总第157期)	黄金眼	31
女神异闻录PERSONA 3	RPG	2006年16期(总第157期)	攻略透解	58
女神异闻录PERSONA 3	RPG	2006年17期(总第158期)	研究中心	82
女神异闻录PERSONA 3	RPG	2006年20期(总第161期)	研究中心	93
女神异闻录PERSONA 3	RPG	2006年21·22期(总第162·163期)	REVIEW	126
女神异闻录PERSONA 3 FES	RPG	2007年03期(总第169期)	前线狙击	20
苹果核战记	ACT	2006年13期(总第154期)	前线狙击	48
破烂机器人的浪漫大活剧2	RPG	2006年21·22期(总第162·163期)	强作天下	52
七武士	AVG	2006年07期(总第148期)	新作短波	14
汽车总动员	RAC	2006年14期(总第155期)	黄金眼	20
汽车总动员	RAC	2006年16期(总第157期)	火热秘技	47
前线任务5 战争的伤痕	S·RPG	2006年04·05期(总第145·146期)	黄金眼	90
前线任务5 战争的伤痕	S·RPG	2006年04·05期(总第145·146期)	攻略透解	106
蔷薇法则	AVG	2006年06期(总第147期)	黄金眼	40
蔷薇少女 祷告庭院	FTG	2007年03期(总第169期)	新作短波	27
蔷薇少女 决斗圆舞曲	AVG	2006年06期(总第147期)	新作短波	13
蔷薇少女 决斗圆舞曲	AVG	2006年11期(总第152期)	火热秘技	73
蔷薇少女 决斗圆舞曲	AVG	2006年14期(总第155期)	火热秘技	52
乔乔的奇妙冒险 幽灵之血	ACT	2006年21·22期(总第162·163期)	劲作试玩	69
乔乔的奇妙冒险 幽灵之血	ACT	2006年24期(总第165期)	黄金眼	37
乔乔的奇妙冒险 幽灵之血	ACT	2006年24期(总第165期)	特快专递	40
雀·三国无双	TAB	2006年09期(总第150期)	黄金眼	35
热爱射击~TRIZEAL~	STG	2006年12期(总第153期)	火热秘技	83
人面鱼2 北京原人育成工具	SLG	2006年23期(总第164期)	前线狙击	35
任侠传 渡世人一代记	ACT	2006年06期(总第147期)	新作短波	15
荣誉勋章:空降	FPS	2006年08期(总第149期)	前线狙击	25
如龙2	AVG	2006年20期(总第161期)	前线狙击	22
如龙2	AVG	2006年21·22期(总第162·163期)	劲作试玩	68
如龙2	AVG	2006年增刊(总第166期)	前线狙击	40
如龙2	AVG	2007年02期(总第168期)	黄金眼	33
如龙2	AVG	2007年02期(总第168期)	攻略透解	54
如龙2	AVG	2007年03期(总第169期)	研究中心	86
杀手:血钱	ACT	2006年14期(总第155期)	黄金眼	20
杀手:血钱	ACT	2006年20期(总第161期)	REVIEW	44
深渊传说	RPG	2006年04·05期(总第145·146期)	研究中心	120
深渊传说	RPG	2006年04·05期(总第145·146期)	小说回廊	154
深渊传说	RPG	2006年09期(总第150期)	REVIEW	36
深渊传说	RPG	2006年11期(总第152期)	火热秘技	73
神业	ACT	2006年14期(总第155期)	新作短波	11
神业	ACT	2006年19期(总第160期)	前线狙击	38
神业	ACT	2006年20期(总第161期)	黄金眼	43
神业	ACT	2006年20期(总第161期)	攻略透解	84
神业	ACT	2006年21·22期(总第162·163期)	火热秘技	200
神业	ACT	2006年增刊(总第166期)	REVIEW	31
神之手	ACT	2006年11期(总第152期)	前线狙击	16
神之手	ACT	2006年17期(总第158期)	新作短波	32

PS2游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
神之手	ACT	2006年21·22期(总第162·163期)	黄金眼	124
神之手	ACT	2006年21·22期(总第162·163期)	攻略透解	167
神之手	ACT	2006年23期(总第164期)	研究中心	90
神之手	ACT	2007年01期(总第167期)	REVIEW	51
生化危机4	ACT	2006年07期(总第148期)	火热秘技	88
圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇	FTG	2006年15期(总第156期)	新作短波	12
圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇	FTG	2006年19期(总第160期)	黄金眼	44
圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇	FTG	2006年19期(总第160期)	攻略透解	92
圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇	FTG	2006年20期(总第161期)	火热秘技	103
圣剑传说4	A·RPG	2006年04·05期(总第145·146期)	前线狙击	94
圣剑传说4	A·RPG	2006年21·22期(总第162·163期)	强作天下	51
圣剑传说4	A·RPG	2006年21·22期(总第162·163期)	劲作试玩	66
圣剑传说4	A·RPG	2007年01期(总第167期)	前线狙击	36
圣剑传说4	A·RPG	2007年03期(总第169期)	黄金眼	37
圣剑传说4	A·RPG	2007年03期(总第169期)	攻略透解	62
圣剑传说4	A·RPG	2007年04期(总第170期)	研究中心	71
尸人2	AVG	2006年06期(总第147期)	黄金眼	39
史上最强弟子兼一 激斗!诸神黄昏八拳豪	FTG	2006年增刊(总第166期)	新作短波	44
使命召唤3	FPS	2006年18期(总第159期)	前线狙击	36
使命召唤3	FPS	2007年02期(总第168期)	火热秘技	47
世嘉拉力2006	RAC	2006年04·05期(总第145·146期)	前线狙击	90
世界足球 高潮	SLG	2006年08期(总第149期)	前线狙击	20
世界足球 高潮	SLG	2006年14期(总第155期)	黄金眼	20
世界足球 高潮	SLG	2006年14期(总第155期)	特快专递	56
世界足球 胜利十一人9	SPG	2006年06期(总第147期)	研究中心	82
世界足球 胜利十一人9	SPG	2006年09期(总第150期)	研究中心	76
世界足球 胜利十一人10	SPG	2006年09期(总第150期)	前线狙击	21
世界足球 胜利十一人10	SPG	2006年11期(总第152期)	黄金眼	24
世界足球 胜利十一人10	SPG	2006年11期(总第152期)	攻略透解	51
世界足球 胜利十一人10	SPG	2006年12期(总第153期)	研究中心	88
侍魂 天下一剑客传	FTG	2006年06期(总第147期)	黄金眼	40
侍魂 天下一剑客传	FTG	2006年06期(总第147期)	火热秘技	50
摔角天使 生存者	SLG	2006年20期(总第161期)	黄金眼	43
摔角天使 生存者	SLG	2006年21·22期(总第162·163期)	火热秘技	200
死神BLEACH 刀刃战士	ACT	2006年23期(总第164期)	黄金眼	39
宿命传说	RPG	2006年20期(总第161期)	新作短波	38
宿命传说	RPG	2006年21·22期(总第162·163期)	劲作试玩	67
宿命传说	RPG	2006年23期(总第164期)	前线狙击	28
宿命传说	RPG	2006年24期(总第165期)	新作短波	32
宿命传说	RPG	2007年02期(总第168期)	黄金眼	32
宿命传说	RPG	2007年02期(总第168期)	攻略透解	80
宿命传说	RPG	2007年03期(总第169期)	研究中心	80
索尼克滑板	RAC	2006年06期(总第147期)	前线狙击	26
索尼克滑板	RAC	2006年07期(总第148期)	黄金眼	31
索尼克滑板	RAC	2006年07期(总第148期)	特快专递	34
索尼克滑板	RAC	2006年09期(总第150期)	火热秘技	37
天下人	SLG	2006年07期(总第148期)	黄金眼	31
托尼·霍克职业滑板 八强争霸	SPG	2007年01期(总第167期)	火热秘技	75
汪达与巨像	ACT	2006年04·05期(总第145·146期)	REVIEW	91
王国之心Ⅱ	A·RPG	2006年04·05期(总第145·146期)	研究中心	124
王国之心Ⅱ	A·RPG	2006年08期(总第149期)	REVIEW	27
王国之心Ⅱ 最终混合版+	A·RPG	2006年21·22期(总第162·163期)	劲作试玩	69
王国之心Ⅱ 最终混合版+	A·RPG	2006年23期(总第164期)	前线狙击	26
王牌机师A.C.E. 异世纪传说2	ACT	2006年09期(总第150期)	黄金眼	34
王牌机师A.C.E. 异世纪传说2	ACT	2006年10期(总第151期)	攻略透解	45
舞-乙HiME 少女舞斗史!!	FTG	2006年20期(总第161期)	新作短波	40
舞-乙HiME 少女舞斗史!!	FTG	2006年增刊(总第166期)	黄金眼	30
舞-乙HiME 少女舞斗史!!	FTG	2006年增刊(总第166期)	特快专递	73
小机器人大冒险	ACT	2006年12期(总第153期)	新作短波	73
小机器人大冒险	ACT	2007年04期(总第170期)	漏网之娱	45
校园迷糊大王二学期	AVG	2006年13期(总第154期)	新作短波	11
心跳回忆Girl's Side 2nd Kiss	AVG	2006年13期(总第154期)	前线狙击	50
心跳回忆Girl's Side 2nd Kiss	AVG	2006年18期(总第159期)	火热秘技	55
心跳回忆Girl's Side 2nd Kiss	AVG	2006年19期(总第160期)	火热秘技	101
心跳回忆Girl's Side 2nd Kiss	AVG	2006年20期(总第161期)	REVIEW	47
新·安琪莉可	AVG	2006年08期(总第149期)	黄金眼	26
新·豪血寺一族 烦恼解放	FTG	2006年13期(总第154期)	黄金眼	67
新鬼武者 幻梦之晓	ACT	2006年06期(总第147期)	黄金眼	39
新鬼武者 幻梦之晓	ACT	2006年06期(总第147期)	攻略透解	51
新鬼武者 幻梦之晓	ACT	2006年08期(总第149期)	火热秘技	75
新宿之狼	AVG	2007年01期(总第167期)	前线狙击	34
喧哗番长2 全灭	AVG	2006年23期(总第164期)	新作短波	37
学园坏小子	ACT	2006年增刊(总第166期)	火热秘技	69
伊莉丝的工作室 伟大的幻想	RPG	2006年09期(总第150期)	前线狙击	26
伊莉丝的工作室 伟大的幻想	RPG	2006年14期(总第155期)	前线狙击	34
伊莉丝的工作室 伟大的幻想	RPG	2006年16期(总第157期)	黄金眼	30

PS2游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
伊莉丝的工作室 伟大的幻想	RPG	2006年16期(总第157期)	攻略透解	67
伊莉丝的工作室 伟大的幻想	RPG	2006年17期(总第158期)	研究中心	76
伊莉丝的工作室 伟大的幻想	RPG	2006年23期(总第164期)	REVIEW	40
伊苏V 失落的沙之王国	A・RPG	2006年10期(总第151期)	火热秘技	88
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	RPG	2006年06期(总第147期)	新作短波	15
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	RPG	2006年07期(总第148期)	新作短波	15
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	RPG	2006年09期(总第150期)	前线狙击	30
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	RPG	2006年15期(总第156期)	前线狙击	18
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	RPG	2006年16期(总第157期)	黄金眼	30
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	RPG	2006年16期(总第157期)	攻略透解	77
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	RPG	2006年17期(总第158期)	火热秘技	89
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	RPG	2006年19期(总第160期)	火热秘技	101
银河游侠	RPG	2006年06期(总第147期)	REVIEW	41
樱大战V 再见，吾爱	AVG	2006年10期(总第151期)	火热秘技	88
勇敢的故事 渡的冒险	ACT	2006年11期(总第152期)	新作短波	11
勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	RPG	2006年04・05期(总第145・146期)	前线狙击	92
勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	RPG	2006年11期(总第152期)	黄金眼	24
勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	RPG	2006年11期(总第152期)	攻略透解	64
勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	RPG	2006年12期(总第153期)	研究中心	86
幽灵行动 尖峰战士	FPS	2006年10期(总第151期)	黄金眼	26
雨格子公馆	AVG	2007年02期(总第168期)	新作短波	30
御姐武戏2	ACT	2006年17期(总第158期)	火热秘技	89
月姬格斗 Act Cadenza	FTG	2006年18期(总第159期)	黄金眼	45
月姬格斗 Act Cadenza	FTG	2006年18期(总第159期)	火热秘技	55
云斯顿赛车07	RAC	2006年17期(总第158期)	新作短波	33
战国BASARA 2	ACT	2006年07期(总第148期)	前线狙击	20
战国BASARA 2	ACT	2006年13期(总第154期)	前线狙击	46
战国BASARA 2	ACT	2006年16期(总第157期)	前线狙击	22
战国BASARA 2	ACT	2006年17期(总第158期)	黄金眼	36
战国BASARA 2	ACT	2006年17期(总第158期)	攻略透解	58
战国BASARA 2	ACT	2006年18期(总第159期)	研究中心	92
战国BASARA 2	ACT	2006年20期(总第161期)	REVIEW	45
战国BASARA 2	ACT	2006年20期(总第161期)	火热秘技	103
战国BASARA 2	ACT	2006年23期(总第164期)	火热秘技	49
战国无双2	ACT	2006年04・05期(总第145・146期)	前线狙击	96
战国无双2	ACT	2006年06期(总第147期)	前线狙击	28
战国无双2	ACT	2006年07期(总第148期)	黄金眼	30
战国无双2	ACT	2006年07期(总第148期)	攻略透解	42
战国无双2	ACT	2006年08期(总第149期)	研究中心	68
战国无双2	ACT	2006年08期(总第149期)	火热秘技	75
战国无双2	ACT	2006年09期(总第150期)	火热秘技	37
战国无双2	ACT	2006年10期(总第151期)	REVIEW	28
战国无双2 帝国	ACT	2006年17期(总第158期)	新作短波	34
战国无双2 帝国	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	67
战国无双2 帝国	ACT	2007年01期(总第167期)	黄金眼	48
战国无双2 帝国	ACT	2007年01期(总第167期)	攻略透解	85
战国无双2 帝国	ACT	2007年02期(总第168期)	REVIEW	36
战国无双2 帝国	ACT	2007年02期(总第168期)	火热秘技	47
战神(元气)	ACT	2006年07期(总第148期)	火热秘技	88
战神II 圣剑神罚	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	26
召唤之夜4	S・RPG	2006年17期(总第158期)	前线狙击	22
召唤之夜4	S・RPG	2006年增刊(总第166期)	前线狙击	34
召唤之夜4	S・RPG	2007年02期(总第168期)	黄金眼	33
召唤之夜4	S・RPG	2007年02期(总第168期)	攻略透解	70
召唤之夜4	S・RPG	2007年03期(总第169期)	研究中心	92
召唤之夜4	S・RPG	2007年04期(总第170期)	研究中心	72
真・三国无双4 帝国	ACT	2006年04・05期(总第145・146期)	新作短波	87
真・三国无双4 帝国	ACT	2006年06期(总第147期)	新作短波	12
真・三国无双4 帝国	ACT	2006年09期(总第150期)	黄金眼	35
真・三国无双4 帝国	ACT	2006年09期(总第150期)	攻略透解	54
真・三国无双4 帝国	ACT	2006年10期(总第151期)	火热秘技	88
正义事业	AVG	2006年13期(总第154期)	新作短波	11
职业进化足球6	SPG	2006年20期(总第161期)	前线狙击	24
致命格斗：末日战场	FTG	2006年23期(总第164期)	黄金眼	39
中途岛海战	RTS	2006年增刊(总第166期)	新作短波	45
铸蔷薇	STG	2006年07期(总第148期)	黄金眼	32
转生学园月光录	RPG	2006年18期(总第159期)	新作短波	43
捉猴啦！百万猴军	ACT	2006年16期(总第157期)	黄金眼	31
捉猴啦！百万猴军	ACT	2006年16期(总第157期)	攻略透解	54
捉猴啦！百万猴军	ACT	2006年18期(总第159期)	火热秘技	55
足球小将	SLG	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	56
足球小将	SLG	2006年24期(总第165期)	黄金眼	37
足球小将	SLG	2006年24期(总第165期)	特快专递	42
最终幻想XII	RPG	2006年06期(总第147期)	前线狙击	32

PS2游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
最终幻想XII	RPG	2006年07期(总第148期)	前线狙击	22
最终幻想XII	RPG	2006年08期(总第149期)	黄金眼	26
最终幻想XII	RPG	2006年08期(总第149期)	攻略透解	41
最终幻想XII	RPG	2006年09期(总第150期)	研究中心	70
最终幻想XII	RPG	2006年09期(总第150期)	小说回廊	78
最终幻想XII	RPG	2006年10期(总第151期)	研究中心	62
最终幻想XII	RPG	2006年10期(总第151期)	小说回廊	77
最终幻想XII	RPG	2006年11期(总第152期)	火热秘技	73
最终幻想XII	RPG	2006年11期(总第152期)	小说回廊	74
最终幻想XII	RPG	2006年12期(总第153期)	REVIEW	77
最终幻想XII	RPG	2006年13期(总第154期)	火热秘技	83
最终幻想XII	RPG	2006年15期(总第156期)	火热秘技	87
最终幻想XII	RPG	2006年16期(总第157期)	火热秘技	47
最终幻想XII	RPG	2006年20期(总第161期)	火热秘技	103
最终幻想XII	RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	火热秘技	200
罪恶装备XX SLASH	FTG	2006年10期(总第151期)	黄金眼	26
罪恶装备XX SLASH	FTG	2006年10期(总第151期)	特快专递	36

PS3

PS3游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
F1赛车06	RAC	2006年12期(总第153期)	前线狙击	17
GT赛车HD	RAC	2006年12期(总第153期)	前线狙击	16
GT赛车HD	RAC	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	36
GT赛车HD	RAC	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	46
The Darkness	FPS	2006年20期(总第161期)	新作短波	41
VR网球3	SPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	62
VR网球3	SPG	2007年04期(总第170期)	新作短波	34
VR战士5	FTG	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	44
八天	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	16
白骑士物语(暂名)	RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	38
薄雾	FPS	2006年14期(总第155期)	新作短波	10
刺客信条	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	24
刺客信条	ACT	2006年13期(总第154期)	前线狙击	30
大逃亡	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	16
抵抗 灭绝人类	FPS	2006年12期(总第153期)	前线狙击	17
抵抗 灭绝人类	FPS	2006年13期(总第154期)	前线狙击	34
抵抗：灭绝人类	FPS	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	46
抵抗 灭绝人类	FPS	2006年23期(总第164期)	前线狙击	32
抵抗 灭绝人类	FPS	2006年增刊(总第166期)	PS3首发评测	10
抵抗 灭绝人类	FPS	2006年增刊(总第166期)	黄金眼	29
地狱男孩	ACT	2006年14期(总第155期)	新作短波	10
多面特工	ACT	2006年[illegible]期(总第156期)	新作短波	13
多面特工	ACT	2007年02期(总第168期)	新作短波	29
非洲	ETC	2006年12期(总第153期)	前线狙击	16
分裂细胞 双重特工	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	58
高达无双	ACT	2007年04期(总第170期)	前线狙击	18
雇佣兵2 战火世界	ACT	2006年14期(总第155期)	新作短波	10
雇佣兵2 战火世界	ACT	2007年03期(总第169期)	新作短波	26
鬼泣4	ACT	2006年20期(总第161期)	前线狙击	18
鬼泣4	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	48
鬼泣4	ACT	2007年01期(总第167期)	新作短波	46
鬼屋魔影 濒死调查	AVG	2006年14期(总第155期)	前线狙击	40
混沌远雾	SLG	2007年02期(总第168期)	新作短波	29
机动战士高达 锁定目标	ACT	2006年18期(总第159期)	前线狙击	34
机动战士高达 锁定目标	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	47
机动战士高达 锁定目标	ACT	2006年增刊(总第166期)	PS3首发评测	11
机动战士高达 锁定目标	ACT	2006年增刊(总第166期)	黄金眼	30
机密武装 突袭	FPS	2006年12期(总第153期)	前线狙击	23
剑刃风暴 百年战争	SLG	2006年13期(总第154期)	前线狙击	35
精灵之书	A・RPG	2006年15期(总第156期)	前线狙击	33
恐龙猎人(暂名)	FPS	2006年13期(总第154期)	前线狙击	44
龙穴	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	16
龙穴	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	47
龙穴	ACT	2006年24期(总第165期)	前线狙击	26
前线：战火之源	FPS	2006年20期(总第161期)	新作短波	40
潜龙谍影4 爱国者之枪	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	18
潜龙谍影4 爱国者之枪	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	42
枪神	ACT	2006年08期(总第149期)	前线狙击	24
全能赛车2 火线追击	RAC	2006年23期(总第164期)	新作短波	35
忍者龙剑传Σ	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	40
忍者龙剑传Σ	ACT	2007年03期(总第169期)	前线狙击	24
荣誉勋章：空降	FPS	2006年08期(总第149期)	前线狙击	25
山脊赛车7	RAC	2006年12期(总第153期)	前线狙击	22
山脊赛车7	RAC	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	34
山脊赛车[illegible]	RAC	[illegible]年增刊(总第[illegible]期)	PS3首[illegible]评测	8
山脊赛车[illegible]	RAC	[illegible]年[illegible]刊(总第[illegible]期)	黄金眼	28
审判之眼	TAB	2006年12期(总第153期)	前线狙击	16
审判之眼	TAB	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	47

www.plumbook.cn

PS3游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
生化奇兵	FPS	2006年13期(总第154期)	前线狙击	36
使命召唤3	FPS	2006年18期(总第159期)	前线狙击	36
索尼克	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	57
索尼克	ACT	2007年03期(总第169期)	黄金眼	37
天剑	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	20
天剑	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	49
铁拳6	FTG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	17
托尼・霍克滑板 八强争霸	SPG	2006年17期(总第158期)	新作短波	33
顽皮狗新作(暂名)	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	17
顽皮狗新作(暂名)	ACT	2006年14期(总第155期)	前线狙击	42
未名传奇：黑暗王国	A・RPG	2006年19期(总第160期)	新作短波	40
未名传奇：黑暗王国	A・RPG	2007年01期(总第167期)	黄金眼	50
虚幻竞技场2007	FPS	2006年19期(总第160期)	新作短波	41
印第安纳・琼斯2007	ACT	2006年13期(总第154期)	前线狙击	42
幽灵行动 尖峰战士2	FPS	2007年03期(总第169期)	前线狙击	22
源氏 神威奏乱	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	16
源氏 神威奏乱	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	47
源氏 神威奏乱	ACT	2006年23期(总第164期)	前线狙击	30
源氏 神威奏乱	ACT	2006年24期(总第165期)	新作短波	30
源氏 神威奏乱	ACT	2006年增刊(总第166期)	PS3首发评测	12
源氏 神威奏乱	ACT	2006年增刊(总第166期)	黄金眼	30
战地双雄	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	17
战地双雄	ACT	2006年18期(总第159期)	新作短波	43
战地双雄	ACT	2006年19期(总第160期)	前线狙击	28
战火兄弟连：地狱大道	FPS	2006年14期(总第155期)	前线狙击	44
战鹰	STG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	17
战鹰	STG	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	49
致命惯性	RAC	2006年12期(总第153期)	前线狙击	17
致命惯性	RAC	2006年19期(总第160期)	新作短波	42
装甲核心4	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	46
装甲核心4	ACT	2007年03期(总第169期)	次世代过山车	116
装甲核心4	ACT	2007年04期(总第170期)	黄金眼	36
最终幻想ⅩⅢ	RPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	28
最终幻想ⅩⅢ	RPG	2006年13期(总第154期)	前线狙击	12
最终幻想Versus ⅩⅢ	A・RPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	29
最终幻想Versus ⅩⅢ	A・RPG	2006年13期(总第154期)	前线狙击	16

PSP

PSP游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
BLOOD+ 最后的碎片	AVG	2006年19期(总第160期)	新作短波	40
DJ MAX PORTABLE	MUG	2006年06期(总第147期)	黄金眼	38
DQ&FF in富豪街 携带版	TAB	2006年08期(总第149期)	前线狙击	22
DQ&FF in富豪街 携带版	TAB	2006年13期(总第154期)	黄金眼	66
LUMINES Ⅱ	PUZ	2006年增刊(总第166期)	黄金眼	28
SD高达G世纪 携带版	SLG	2006年10期(总第151期)	前线狙击	23
SD高达G世纪 携带版	SLG	2006年14期(总第155期)	前线狙击	48
SD高达G世纪 携带版	SLG	2006年18期(总第159期)	黄金眼	44
SD高达G世纪 携带版	SLG	2006年18期(总第159期)	攻略透解	80
SD高达G世纪 携带版	SLG	2006年20期(总第161期)	REVIEW	46
SNOW 携带版	AVG	2006年24期(总第165期)	新作短波	33
Talkman	ETC	2006年07期(总第148期)	火热秘技	88
百战天虫：公开战争	SLG	2006年04・05期(总第145・146期)	新作短波	86
彩虹六号：维加斯	FPS	2006年24期(总第165期)	新作短波	33
超人归来	ACT	2006年16期(总第157期)	前线狙击	20
冲破火网：黑色猎鹰	STG	2007年03期(总第169期)	新作短波	26
聪明机动战士高达问战士DX	PUZ	2006年12期(总第153期)	新作短波	72
大航海时代Ⅳ	SLG	2006年10期(总第151期)	火热秘技	88
地牢围攻：苦痛王座	A・RPG	2006年18期(总第159期)	新作短波	40
地狱男爵	ACT	2006年14期(总第155期)	新作短波	10
高达圣战	ACT	2006年23期(总第164期)	黄金眼	39
高达圣战	ACT	2006年23期(总第164期)	特快专递	50
高达圣战	ACT	2006年24期(总第165期)	火热秘技	64
怪物猎人 携带版 2nd	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	60
怪物猎人 携带版 2nd	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	70
怪物猎人 携带版 2nd	ACT	2007年02期(总第168期)	前线狙击	24
怪物猎人P	ACT	2006年07期(总第148期)	火热秘技	88
怪物王国 宝石召唤师	RPG	2006年07期(总第148期)	黄金眼	30
海豹突击队：亡命战队2	ACT	2006年20期(总第161期)	新作短波	41
横行霸道 罪都故事	ACT	2006年增刊(总第166期)	黄金眼	29
红侠乔伊 乱斗嘉年华	ACT	2006年12期(总第153期)	火热秘技	83
虹吸战士：黑镜	ACT	2006年04・05期(总第145・146期)	新作短波	87
虹吸战士：黑镜	ACT	2006年11期(总第152期)	火热秘技	73
幻想传说 全语音版	RPG	2006年20期(总第161期)	黄金眼	42
皇牌空战X 诡影苍穹	STG	2006年10期(总第151期)	新作短波	16
皇牌空战X 诡影苍穹	STG	2006年19期(总第160期)	前线狙击	34
皇牌空战X 诡影苍穹	STG	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	70
皇牌空战X 诡影苍穹	STG	2006年24期(总第165期)	黄金眼	36
皇牌空战X 诡影苍穹	STG	2006年24期(总第165期)	特快专递	44

PSP游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
皇牌空战X 诡影苍穹	STG	2006年增刊(总第166期)	研究中心	95
火神	STG	2006年23期(总第164期)	新作短波	36
缉毒特警	ACT	2007年01期(总第167期)	新作短波	45
激・战国无双	ACT	2006年04・05期(总第145・146期)	火热秘技	101
激・战国无双	ACT	2006年07期(总第148期)	火热秘技	88
极魔界村	ACT	2006年08期(总第149期)	前线狙击	16
极魔界村	ACT	2006年18期(总第159期)	黄金眼	44
极魔界村	ACT	2006年18期(总第159期)	攻略透解	74
极魔界村	ACT	2006年24期(总第165期)	REVIEW	38
极品醉车：清扫者	RAC	2006年04・05期(总第145・146期)	新作短波	87
寂静岭：起源	AVG	2006年19期(总第160期)	新作短波	43
剑舞者 千年之约定	RPG	2006年06期(总第147期)	前线狙击	37
剑舞者 千年之约定	RPG	2006年07期(总第148期)	黄金眼	32
教父：暴徒战争	ACT	2006年17期(总第158期)	新作短波	35
街头霸王ZERO3 再度升级	FTG	2006年06期(总第147期)	火热秘技	50
救世主降临：阴影	AVG	2006年09期(总第150期)	新作短波	18
镜头之恋	AVG	2006年10期(总第151期)	新作短波	16
空战英雄	RAC	2006年23期(总第164期)	新作短波	37
乐克乐克	ACT	2006年16期(总第157期)	黄金眼	31
乐克乐克	ACT	2006年16期(总第157期)	特快专递	34
龙珠Z 真武道会	FTG	2006年06期(总第147期)	新作短波	15
麻雀格斗俱乐部 全国对战版	TAB	2007年03期(总第169期)	漏网之娱	45
麻雀格斗俱乐部 全国对战版	TAB	2007年03期(总第169期)	火热秘技	79
魔界战记 携带版	S・RPG	2006年20期(总第161期)	前线狙击	32
魔界战记 携带版	S・RPG	2006年增刊(总第166期)	新作短波	47
魔界战记 携带版	S・RPG	2007年03期(总第169期)	火热秘技	79
能量宝石 携带版	ACT	2007年03期(总第169期)	火热秘技	79
啪啦啪啦啪	MUG	2006年24期(总第165期)	新作短波	32
潜龙谍影 数字漫画小说	ETC	2006年12期(总第153期)	前线狙击	25
潜龙谍影 掌上行动	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	25
潜龙谍影 掌上行动	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	62
潜龙谍影 掌上行动	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	71
潜龙谍影 掌上行动	ACT	2007年02期(总第168期)	黄金眼	33
潜龙谍影 掌上行动	ACT	2007年02期(总第168期)	攻略透解	66
潜龙谍影 掌上行动	ACT	2007年03期(总第169期)	研究中心	94
潜龙谍影 掌上行动	ACT	2007年03期(总第169期)	小说回廊	96
潜龙谍影 掌上行动	ACT	2007年04期(总第170期)	小说回廊	78
潜龙谍影ACID 2	AVG	2006年07期(总第148期)	火热秘技	88
全能战车2：战线	RAC	2007年03期(总第169期)	新作短波	26
雀・三国无双	TAB	2006年24期(总第165期)	火热秘技	64
杀戮地带：解放	ACT	2006年14期(总第155期)	前线狙击	47
杀戮地带：解放	ACT	2006年24期(总第165期)	黄金眼	36
杀戮地带：解放	ACT	2006年24期(总第165期)	特快专递	46
山脊赛车PSP 2	RAC	2006年16期(总第157期)	前线狙击	17
山脊赛车PSP 2	RAC	2006年19期(总第160期)	新作短波	42
山脊赛车PSP 2	RAC	2006年21・22期(总第162・163期)	黄金眼	125
山脊赛车PSP 2	RAC	2006年21・22期(总第162・163期)	特快专递	128
山脊赛车PSP 2	RAC	2007年01期(总第167期)	火热秘技	75
神秘岛	AVG	2006年09期(总第150期)	新作短波	19
圣女贞德	S・RPG	2006年17期(总第158期)	前线狙击	28
圣女贞德	S・RPG	2006年20期(总第161期)	新作短波	41
圣女贞德	S・RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	70
圣女贞德	S・RPG	2007年01期(总第167期)	黄金眼	48
圣女贞德	S・RPG	2007年02期(总第168期)	特快专递	48
失落神殿 魔窟的皇帝	A・RPG	2007年01期(总第167期)	新作短波	47
失落神殿 魔窟的皇帝	A・RPG	2007年04期(总第170期)	新作短波	32
使命召唤3	FPS	2006年18期(总第159期)	前线狙击	36
世界传说 光明神话	RPG	2006年20期(总第161期)	新作短波	39
世界传说 光明神话	RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	71
世界传说 光明神话	RPG	2006年23期(总第164期)	前线狙击	29
世界传说 光明神话	RPG	2006年增刊(总第166期)	新作短波	45
世界传说 光明神话	RPG	2007年03期(总第169期)	黄金眼	36
世界传说 光明神话	RPG	2007年03期(总第169期)	攻略透解	57
世界传说 光明神话	RPG	2007年04期(总第170期)	研究中心	74
思考 紧急出口	ACT	2006年增刊(总第166期)	火热秘技	69
死神BLEACH 灵魂升温3	FTG	2006年17期(总第158期)	黄金眼	37
死神BLEACH 灵魂升温3	FTG	2006年18期(总第159期)	火热秘技	55
宿命传说2	RPG	2007年02期(总第168期)	新作短波	31
随身海岛 手边胜地	ETC	2006年10期(总第151期)	新作短波	17
随身玩伴 一起去学校吧！	ETC	2006年07期(总第148期)	新作短波	14
随身玩伴 一起去学校吧！	ETC	2006年13期(总第154期)	新作短波	10
太阁立志传Ⅴ	SLG	2006年增刊(总第166期)	火热秘技	69
太鼓之达人 携带版2	MUG	2006年15期(总第156期)	新作短波	12
天地之门2 武双传	A・RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	64
天地之门2 武双传	A・RPG	2006年2[illegible]期(总第165期)	黄金眼	37
天地之门2 武双传	A・RPG	2006年24期(总第16[illegible]期)	特快专递	48
天堂之[illegible]	ACT	[illegible]年19期(总第1[illegible]期)	新作短波	4[illegible]
铁拳 暗之复苏	FTG	2006年07期(总第148期)	前线狙击	28

www.pianobook.cn

PSP游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
铁拳 暗之复苏	FTG	2006年16期(总第157期)	黄金眼	30
铁拳 暗之复苏	FTG	2006年16期(总第157期)	特快专递	36
铁拳 暗之复苏	FTG	2006年18期(总第159期)	研究中心	94
铁拳 暗之复苏	FTG	2006年19期(总第160期)	REVIEW	45
瓦尔哈拉骑士	A・RPG	2006年20期(总第161期)	黄金眼	43
瓦尔哈拉骑士	A・RPG	2006年20期(总第161期)	特快专递	68
危机之源 －最终幻想Ⅶ－	A・RPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	28
危机之源 －最终幻想Ⅶ－	A・RPG	2006年13期(总第154期)	前线狙击	18
危机之源 －最终幻想Ⅶ－	A・RPG	2007年04期(总第170期)	前线狙击	28
未名传奇 战士机密	ACT	2006年04・05期(总第145・146期)	新作短波	86
我的迷宫	S・RPG	2007年04期(总第170期)	漏网之娱	45
我的暑假P 昆虫博士与天边山的秘密	AVG	2006年10期(总第151期)	前线狙击	22
巫术外传 II 霸王的系谱	RPG	2007年03期(总第169期)	新作短波	27
新旧洛克人	ACT	2006年08期(总第149期)	火热秘技	75
新牧场物语 无瑕人生	SLG	2006年11期(总第152期)	黄金眼	25
新世纪福音战士2	AVG	2006年14期(总第155期)	火热秘技	52
星相仪 便携版	SLG	2006年18期(总第159期)	新作短波	41
星战佣兵	ACT	2006年15期(总第156期)	新作短波	12
星战佣兵	ACT	2006年18期(总第159期)	黄金眼	45
星战佣兵	ACT	2006年24期(总第165期)	火热秘技	64
亚斯特尼西雅物语	S・RPG	2006年增刊(总第166期)	火热秘技	69
伊迪斯回忆录 新天魔界 GOC V	SLG	2006年08期(总第149期)	新作短波	17
伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版	A・RPG	2006年增刊(总第166期)	新作短波	46
英雄传说 海之槛歌	RPG	2006年06期(总第147期)	黄金眼	40
勇敢的故事 新的冒险者	RPG	2006年11期(总第152期)	新作短波	11
幽灵行动 尖峰战士2	FPS	2007年03期(总第169期)	前线狙击	22
约束之地 利维埃拉	RPG	2006年19期(总第160期)	新作短波	41
约束之地 利维埃拉	RPG	2007年03期(总第169期)	漏网之娱	45
战火兄弟连 登陆日	FPS	2006年增刊(总第166期)	新作短波	45
真・三国无双 二度进化	ACT	2006年06期(总第147期)	新作短波	12
职业进化足球6	SPG	2006年20期(总第161期)	前线狙击	24
最终幻想战略版 狮子战争	S・RPG	2007年04期(总第170期)	前线狙击	30
罪恶装备 审判	ACT	2006年13期(总第154期)	新作短波	10
罪恶装备 审判	ACT	2006年19期(总第160期)	黄金眼	44
罪恶装备 审判	ACT	2006年19期(总第160期)	特快专递	70
罪恶装备 审判	ACT	2006年24期(总第165期)	火热秘技	64

Wii

SD高达 极速铁锤	ACT	2007年02期(总第168期)	黄金眼	22
Wii Sports	SPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	37
Wii Sports	SPG	2006年21・22期(总第162・163期)	阵容检阅	90
Wii Sports	SPG	2007年01期(总第167期)	Wii首发评测	12
Wii Sports	SPG	2007年01期(总第167期)	黄金眼	49
Wii柔软头脑教室(暂名)	ETC	2006年21・22期(总第162・163期)	阵容检阅	90
超级猴球 香蕉闪电战	ACT	2006年13期(总第154期)	前线狙击	52
超级猴球 香蕉闪电战	ACT	2007年01期(总第167期)	Wii首发评测	17
超级猴球 香蕉闪电战	ACT	2007年01期(总第167期)	黄金眼	49
超级马里奥：银河(暂名)	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	37
赤钢铁	FPS	2006年12期(总第153期)	前线狙击	35
赤钢铁	FPS	2006年20期(总第161期)	前线狙击	28
赤钢铁	FPS	2007年01期(总第167期)	Wii首发评测	16
赤钢铁	FPS	2007年02期(总第168期)	黄金眼	34
宠物狗乐园 花之物语	ACT	2007年04期(总第170期)	新作短波	33
第一次的Wii	ETC	2006年21・22期(总第162・163期)	阵容检阅	90
第一神拳Revolution	SPG	2007年02期(总第168期)	新作短波	28
疯狂卡车	RAC	2006年12期(总第153期)	前线狙击	37
火焰之纹章 晓之女神	S・RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	阵容检阅	90
口袋妖怪 战斗革命	RPG	2007年01期(总第167期)	新作短波	47
雷曼 疯兔危机	ACT	2006年13期(总第154期)	前线狙击	45
雷曼 疯兔危机	ACT	2007年01期(总第167期)	Wii首发评测	17
雷曼 疯兔危机	ACT	2007年02期(总第168期)	黄金眼	34
魔法飞球	SPG	2006年15期(总第156期)	前线狙击	30
墨丘利神之杖Z 双超执刀	ACT	2006年24期(总第165期)	前线狙击	29
墨丘利神之杖Z 双超执刀	ACT	2007年01期(总第167期)	Wii首发评测	17
墨丘利神之杖Z 双超执刀	ACT	2007年01期(总第167期)	黄金眼	49
牧场物语Wii(暂名)	SLG	2006年19期(总第160期)	前线狙击	36
能源小精灵	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	7
能源小精灵	ACT	2006年24期(总第165期)	前线狙击	28
塞尔达传说：黄昏公主	A・RPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	34
塞尔达传说：黄昏公主	A・RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	阵容检阅	91
塞尔达传说：黄昏公主	A・RPG	2007年01期(总第167期)	Wii首发评测	14
塞尔达传说：黄昏公主	A・RPG	2007年01期(总第167期)	黄金眼	48
使命召唤3	FPS	2006年18期(总第159期)	前线狙击	36
手舞足蹈 瓦里奥制造	ETC	2006年12期(总第153期)	前线狙击	36
手舞足蹈 瓦里奥制造	ETC	2006年21・22期(总第162・163期)	阵容检阅	90
手舞足蹈 瓦里奥制造	ETC	2007年02期(总第168期)	黄金眼	33
手舞足蹈 瓦里奥制造	ETC	2007年02期(总第168期)	次世代过山车	104
水银 革命	PUZ	2007年03期(总第169期)	新作短波	25
银河战士Prime 3	FPS	2006年12期(总第153期)	前线狙击	35
勇者斗恶龙 神剑・假面女王与镜之塔	A・RPG	2007年01期(总第167期)	新作短波	47

X360

FIFA世界杯 2006	SPG	2006年11期(总第152期)	黄金眼	24
MotoGP 06	RAC	2006年12期(总第153期)	前线狙击	48
NBA 2K7	SPG	2006年23期(总第164期)	黄金眼	38
NBA街头篮球2007(暂名)	SPG	2006年20期(总第161期)	新作短波	38
OVER G	STG	2006年13期(总第154期)	火热秘技	83
The Darkness	FPS	2006年20期(总第161期)	新作短波	41
VR网球3	SPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	62
X战警3	ACT	2006年13期(总第154期)	黄金眼	67
ZEGAPAIN XOR	STG	2006年17期(总第158期)	黄金眼	37
艾伦・韦克	AVG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	49
艾伦・韦克	AVG	2007年01期(总第167期)	新作短波	44
艾伦・韦克	AVG	2007年02期(总第168期)	前线狙击	14
半条命2、第二章(暂名)	FPS	2006年24期(总第165期)	新作短波	31
宝贝万岁	ETC	2006年12期(总第153期)	前线狙击	49
宝贝万岁	ETC	2006年14期(总第155期)	前线狙击	46
薄雾	FPS	2006年12期(总第153期)	前线狙击	49
薄雾	FPS	2006年14期(总第155期)	新作短波	10
彩虹六号：维加斯	FPS	2006年09期(总第150期)	前线狙击	24
彩虹六号：维加斯	FPS	2007年02期(总第168期)	黄金眼	32
彩虹六号：维加斯	FPS	2007年02期(总第168期)	次世代过山车	102
超级机器人大战XO	S・RPG	2006年20期(总第161期)	新作短波	39
超级机器人大战XO	S・RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	动作试玩	82
超级机器人大战XO	S・RPG	2007年02期(总第168期)	黄金眼	33
超级机器人大战XO	S・RPG	2007年04期(总第170期)	火热秘技	47
超人归来	ACT	2006年16期(总第157期)	前线狙击	20
超人归来	ACT	2006年23期(总第164期)	新作短波	35
超人归来	ACT	2007年01期(总第167期)	黄金眼	50
炽焰帝国：末日之环	A・RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	81
除暴行动	ACT	2006年15期(总第156期)	前线狙击	32
地狱男孩	ACT	2006年14期(总第155期)	新作短波	10
多面特工	ACT	2006年15期(总第156期)	新作短波	13
多面特工	ACT	2007年02期(总第168期)	新作短波	29
夺命双雄	ACT	2006年20期(总第161期)	前线狙击	26
飞驰竞速2	RAC	2006年12期(总第153期)	前线狙击	49
分裂细胞：双重特工	ACT	2006年06期(总第147期)	前线狙击	24
分裂细胞 双重特工	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	58
分裂细胞：双重特工	ACT	2006年24期(总第165期)	黄金眼	36
分裂细胞 双重特工	ACT	2006年24期(总第165期)	攻略透解	65
分裂细胞 双重特工	ACT	2007年02期(总第168期)	REVIEW	35
风神计划	STG	2006年21・22期(总第162・163期)	黄金眼	125
古墓丽影：传奇	AVG	2006年10期(总第151期)	黄金眼	27
古墓丽影：传奇	AVG	2006年10期(总第151期)	攻略透解	52
光环3	FPS	2006年12期(总第153期)	前线狙击	48
光环3	FPS	2006年增刊(总第166期)	前线狙击	32
鬼屋魔影 濒死调查	AVG	2006年14期(总第155期)	前线狙击	40
合金猎犬	ACT	2006年13期(总第154期)	前线狙击	40
合金猎犬	ACT	2006年16期(总第157期)	黄金眼	31
黑暗领域	ACT	2006年增刊(总第166期)	新作短波	44
黑暗行动	S・RPG	2007年03期(总第169期)	新作短波	24
黑道圣徒	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	49
黑道圣徒	ACT	2006年20期(总第161期)	黄金眼	42
机动战士高达 特洛伊行动	FPS	2006年20期(总第161期)	前线狙击	30
机动战士高达 特洛伊行动	FPS	2006年21・22期(总第162・163期)	动作试玩	82
极品飞车 卡本峡谷	RAC	2006年增刊(总第166期)	黄金眼	29
极品飞车 卡本峡谷	RAC	2006年增刊(总第166期)	特快专递	70
极品飞车 头号通缉	RAC	2006年16期(总第157期)	火热秘技	47
剑豪ZERO	ACT	2006年20期(总第161期)	黄金眼	43
教父	ACT	2006年07期(总第148期)	新作短波	14
精灵之书	A・RPG	2006年15期(总第156期)	前线狙击	33
九十九夜	ACT	2006年11期(总第152期)	黄金眼	25
九十九夜	ACT	2006年11期(总第152期)	特快专递	28
九十九夜	ACT	2006年11期(总第152期)	火热秘技	73
九十九夜	ACT	2006年12期(总第153期)	火热秘技	83
九十九夜	ACT	2006年13期(总第154期)	火热秘技	83
救世魔神	ACT	2006年10期(总第151期)	前线狙击	18
救世魔神	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	49
卡片召唤师 传说	TAB	2006年11期(总第152期)	前线狙击	20
卡片召唤师 传说	TAB	2006年21・22期(总第162・163期)	动作试玩	83
卡片召唤师 传说	TAB	2007年01期(总第167期)	黄金眼	48
恐龙猎人(暂名)	FPS	2006年13期(总第154期)	前线狙击	44
蓝龙	RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	74

www.plumbook.cn

蓝龙	RPG	2007年01期(总第167期)	前线狙击	40
蓝龙	RPG	2007年02期(总第168期)	黄金眼	32
蓝龙	RPG	2007年02期(总第168期)	次世代过山车	106
蓝龙	RPG	2007年04期(总第170期)	火热秘技	47
灵弹魔女	ACT	2006年13期(总第154期)	前线狙击	11
灵弹魔女	ACT	2006年18期(总第159期)	黄金眼	45
灵异恐惧	FPS	2006年14期(总第155期)	前线狙击	38
灵异恐惧	FPS	2006年23期(总第164期)	新作短波	34
掠食	FPS	2006年07期(总第148期)	前线狙击	24
命令与征服3：泰伯利亚之战	RTS	2007年01期(总第167期)	新作短波	45
偶像大师	SLG	2006年17期(总第158期)	新作短波	35
偶像大师	SLG	2007年04期(总第170期)	前线狙击	22
乒乓	SPG	2006年13期(总第154期)	黄金眼	67
乒乓	SPG	2006年14期(总第155期)	火热秘技	52
前线：战火之源	FPS	2006年20期(总第161期)	新作短波	40
枪神	ACT	2006年08期(总第149期)	前线狙击	24
热爱足球 蓝色战士们的轨迹	SPG	2006年12期(总第153期)	黄金眼	76
荣誉勋章：空降	FPS	2006年08期(总第149期)	前线狙击	25
丧尸围城	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	52
丧尸围城	ACT	2006年18期(总第159期)	黄金眼	44
丧尸围城	ACT	2006年19期(总第160期)	攻略透解	86
丧尸围城	ACT	2006年20期(总第161期)	研究中心	96
丧尸围城	ACT	2006年20期(总第161期)	火热秘技	103
杀手：血钱	ACT	2006年14期(总第155期)	黄金眼	20
杀手：血钱	ACT	2006年20期(总第161期)	REVIEW	44
山脊赛车6	RAC	2006年13期(总第154期)	REVIEW	68
上古卷轴Ⅴ 湮灭	RPG	2006年10期(总第151期)	黄金眼	26
神鬼寓言2	RPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	49
生化奇兵	FPS	2006年13期(总第154期)	前线狙击	36
胜利十一人X	SPG	2007年03期(总第169期)	黄金眼	36
失落的奥德赛	RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	76
失落的星球：极点危机	ACT	2006年04・05期(总第145・146期)	前线狙击	100
失落的星球：极点危机	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	56
失落的星球：极点危机	ACT	2007年02期(总第168期)	新作短波	30
失落的星球：极点危机	ACT	2007年03期(总第169期)	黄金眼	36
失落的星球：极点危机	ACT	2007年03期(总第169期)	攻略透解	50
失落的星球：极点危机	ACT	2007年04期(总第170期)	REVIEW	37
使命召唤2	FPS	2006年04・05期(总第145・146期)	火热秘技	101
使命召唤3	FPS	2006年18期(总第159期)	前线狙击	36
使命召唤3	FPS	2006年增刊(总第166期)	黄金眼	28
使命召唤3	FPS	2006年增刊(总第166期)	特快专递	74
使命召唤3	FPS	2007年02期(总第168期)	火热秘技	47
首都高BATTLE X	RAC	2006年17期(总第158期)	黄金眼	36
摔角玫瑰XX	SPG	2006年09期(总第150期)	黄金眼	35
摔角玫瑰XX	SPG	2006年15期(总第156期)	火热秘技	87
双重世界	A・RPG	2007年04期(总第170期)	新作短波	35
死或生4	FTG	2006年04・05期(总第145・146期)	攻略透解	102
死或生极限沙滩排球2	SPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	54
死或生极限沙滩排球2	SPG	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	79
死或生极限沙滩排球2	SPG	2006年21・22期(总第162・163期)	劲作试玩	83
死或生极限沙滩排球2	SPG	2007年01期(总第167期)	黄金眼	50
死或生极限沙滩排球2	SPG	2007年01期(总第167期)	次世代过山车	114
死或生极限沙滩排球2	SPG	2007年02期(总第168期)	火热秘技	47
索尼克	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	57
索尼克	ACT	2007年03期(总第169期)	黄金眼	37
天诛 千乱	ACT	2006年18期(总第159期)	前线狙击	32
天诛 千乱	ACT	2006年23期(总第164期)	黄金眼	39
天诛 千乱	ACT	2006年23期(总第164期)	攻略透解	80
天诛 千乱	ACT	2007年02期(总第168期)	火热秘技	47
托尼・霍克滑板 八强争霸	SPG	2006年17期(总第158期)	新作短波	33
无限试驾	RAC	2006年21・22期(总第162・163期)	黄金眼	124
吸血鬼之雨	ACT	2006年23期(总第164期)	新作短波	37
信赖铃音 肖邦之梦	RPG	2006年17期(总第158期)	前线狙击	26
信赖铃音 肖邦之梦	RPG	2006年21・22期(总第162・163期)	强作天下	80
旋光之轮舞 Rev X	STG	2006年17期(总第158期)	黄金眼	37
印第安纳・琼斯2007	ACT	2006年13期(总第154期)	前线狙击	42
幽灵行动 尖峰战士	FPS	2006年09期(总第150期)	火热秘技	37
幽灵行动 尖峰战士	FPS	2006年10期(总第151期)	黄金眼	26
幽灵行动 尖峰战士2	FPS	2007年03期(总第169期)	前线狙击	22
御姐武戏X 忌血继承者	ACT	2007年03期(总第169期)	黄金眼	37
战地2 现代战争	FPS	2006年09期(总第150期)	新作短波	19
战地双雄	ACT	2006年18期(总第159期)	新作短波	43
战地双雄	ACT	2006年19期(总第160期)	前线狙击	28
战国无双2	ACT	2006年19期(总第160期)	特快专递	71
战火兄弟连：地狱大道	FPS	2006年12期(总第153期)	前线狙击	48
战火兄弟连：地狱大道	FPS	2006年14期(总第155期)	前线狙击	44
战争机器	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	50
战争机器	ACT	2006年增刊(总第166期)	黄金眼	28
战争机器	ACT	2006年增刊(总第166期)	特快专递	78
战争机器	ACT	2007年01期(总第167期)	火热秘技	75
战争机器	ACT	2007年03期(总第169期)	REVIEW	39
真・三国无双4 帝国	ACT	2006年06期(总第147期)	新作短波	12
真・三国无双4 帝国	ACT	2006年09期(总第150期)	黄金眼	35
真・三国无双4 帝国	ACT	2006年09期(总第150期)	攻略透解	54
真・三国无双4 特别版	ACT	2006年06期(总第147期)	火热秘技	50
正义事业	ACT	2006年21・22期(总第162・163期)	黄金眼	125
职业进化足球6	SPG	2006年20期(总第161期)	前线狙击	24
质量效应	A・RPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	49
质量效应	A・RPG	2006年13期(总第154期)	前线狙击	38
中途岛海战	RTS	2006年增刊(总第166期)	新作短波	45

Xbox

Xbox游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
FIFA街头足球2	SPG	2006年04・05期(总第145・146期)	新作短波	86
FIFA街头足球2	SPG	2006年07期(总第148期)	黄金眼	30
FIFA世界杯 2006	SPG	2006年11期(总第152期)	黄金眼	24
X战警3	ACT	2006年13期(总第154期)	黄金眼	67
暴乱都市 以暴制暴	ACT	2006年17期(总第158期)	REVIEW	38
波斯王子 王者无双	ACT	2006年07期(总第148期)	REVIEW	33
超人归来	ACT	2006年16期(总第157期)	前线狙击	20
达芬奇密码	AVG	2006年13期(总第154期)	黄金眼	67
分裂细胞 双重特工	ACT	2006年06期(总第147期)	前线狙击	24
分裂细胞 双重特工	ACT	2006年12期(总第153期)	前线狙击	58
古墓丽影：传奇	AVG	2006年10期(总第151期)	黄金眼	27
古墓丽影 传奇	AVG	2006年10期(总第151期)	攻略透解	52
黑煞	FPS	2006年07期(总第148期)	黄金眼	30
黑煞	FPS	2006年07期(总第148期)	攻略透解	77
横冲直撞：平行线	ACT	2006年08期(总第149期)	黄金眼	26
教父	ACT	2006年07期(总第148期)	新作短波	14
教父	ACT	2006年09期(总第150期)	黄金眼	34
教父	ACT	2006年09期(总第150期)	攻略透解	59
金刚	ACT	2006年04・05期(总第145・146期)	火热秘技	101
绝对镇压：复仇之拳	ACT	2006年08期(总第149期)	火热秘技	75
快打旋风：适者生存	ACT	2006年08期(总第149期)	黄金眼	26
盟军敢死队 打击力量	FPS	2006年06期(总第147期)	前线狙击	27
梦陨：悠长假期	AVG	2006年09期(总第150期)	新作短波	18
汽车总动员	RAC	2006年14期(总第155期)	黄金眼	20
荣誉勋章：空降	FPS	2006年08期(总第149期)	前线狙击	25
杀手：血钱	ACT	2006年14期(总第155期)	黄金眼	20
杀手 血钱	ACT	2006年20期(总第161期)	REV.EW	44
使命召唤3	FPS	2006年18期(总第159期)	前线狙击	36
索尼克滑板	RAC	2006年06期(总第147期)	前线狙击	26
索尼克滑板	RAC	2006年07期(总第148期)	黄金眼	31
索尼克滑板	RAC	2006年07期(总第148期)	特快专递	34
索尼克滑板	RAC	2006年09期(总第150期)	火热秘技	37
云斯顿赛车07	RAC	2006年17期(总第158期)	新作短波	33
正义事业	AVG	2006年13期(总第154期)	新作短波	11

手机

手机游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
最终幻想Agito XIII	RPG	2006年12期(总第153期)	前线狙击	29

神游机

神游机游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
动物森林	ETC	2006年13期(总第154期)	前线狙击	53
组合机器人	RPG	2006年11期(总第152期)	新作短波	10

黄金眼评分大汇总

从《游戏机实用技术》145・146期～170期，“黄金眼”栏目评分游戏共有249款，其中满分(30分)游戏只有《最终幻想XII》1款，《大神》、《蓝龙》等5款游戏离满分仅一步之遥。“黄金珍藏”级别(27～30分)的游戏共有23款，占到评分游戏总数的9.2%；“热血推荐”级别(24～26分)的游戏则有71款，占游戏数量的28.5%。20分以下表现欠佳的游戏为69款，占总量的27.7%，与“热血推荐”基本持平，这就是这一年来游戏整体素质的基本情况。以下是全部249款游戏的评分列表



▲年度惟一满分游戏《最终幻想XII》。

游戏名称	机种	得分
Mother 3	GBA	24
公主联盟	GBA	24
轻松玩足球	GBA	19
旋律天国	GBA	23
最终幻想Ⅴ ADVANCE	GBA	24
最终幻想Ⅵ ADVANCE	GBA	24
JUMP漫画终极明星大乱斗	NDS	19
不可思议的迷宫 风来的西林DS	NDS	22
传说的斯塔菲4	NDS	20
大战略DS	NDS	20
恶魔城 迷宫的回廊	NDS	24
风雨传说	NDS	17
怪盗卢梭	NDS	24
怪医黑杰克 火鸟篇	NDS	22
精英应援团	NDS	24
口袋妖怪 钻石·珍珠	NDS	27
流星洛克人 飞龙·天马·雄狮	NDS	22
洛克人ZX	NDS	25
马里奥对大金刚2 迷你马里奥的反击	NDS	25
马里奥篮球 3on3	NDS	22
魔法假日 五星连珠之时	NDS	24
三国志DS	NDS	21
生化危机 死寂	NDS	23
胜利十一人DS	NDS	15
圣剑传说DS 玛娜之子	NDS	22
死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运	NDS	23
天诛DS 暗影	NDS	17
我们的太阳DS	NDS	22
新超级马里奥兄弟	NDS	27
新牧场物语 魔法工厂	NDS	24
新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园	NDS	23
星际火狐 秘密指令	NDS	21
星之卡比 多洛奇团登场!	NDS	21
异度传说 ·Ⅱ	NDS	22
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker	NDS	24
右脑达人 加油训练员	NDS	19
重装机兵传说 钢之季节	NDS	17
最终幻想Ⅲ	NDS	24
霸天开拓史 Ⅰ 初始之翼与众神之子	NGC	24
大玉	NGC	24
斗技场D.O.N	NGC/PS2	21
洛克人X合集	NGC PS2	21
FIFA世界杯 2006	NGC/PS2/X360/Xbox	24
X战警3	NGC/PS2/X360/Xbox	16
麦登橄榄球07	NGC PS2 X360/Xbox	23
FIFA街头足球2	NGC PS2 Xbox	25
汽车总动员	NGC PS2/Xbox	19
索尼克滑板	NGC/PS2/Xbox	24
.hack//G.U. Vol.1 再生	PS2	24
.hack//G.U. Vol.2 思念之声	PS2	23
24：游戏版	PS2	22
BLOOD+ 双翼的战斗圆舞曲	PS2	20
BLOOD+ 暗夜之吻	PS2	17
Duel Savior Destiny	PS2	22
EVE新世纪	PS2	20
I"s Pure	PS2	21
J联盟 胜利十一人10 欧洲联赛06—07	PS2	26
不可能的任务2 海神计划	PS2	21
超级猴球大冒险	PS2	16
超龙珠Z	PS2	24
出云战记2 猛剑之闪记	PS2	16
传颂之物 逝者的摇篮曲	PS2	23
创造职业球会 欧洲冠军杯	PS2	24
大神	PS2	29
大众网球	PS2	24
地狱犬的挽歌 —最终幻想Ⅶ—	PS2	23
恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团	PS2	22
饿狼传说 战斗档案1	PS2	18
高机动幻想 青之章	PS2	15
格斗美神 武龙	PS2	18
格斗之王 最强冲击2	PS2	24
格斗之王 XI	PS2	23
怪物猎人2 dos	PS2	27
鬼魂力量对混沌时代	PS2	17
鬼泣3 特别版	PS2	25
合金弹头3D	PS2	18
合金弹头6	PS2	21
横行霸道：自由城故事	PS2	21
幻想水浒传Ⅴ	PS2	25
荒野兵器5	PS2	27
皇牌空战 零 贝尔肯战役	PS2	27

游戏名称	机种	得分
混沌之战	PS2	23
火影忍者 木叶之魂	PS2	20
机动战士高达 SEED DESTINY 连合对扎夫特Ⅱ PLUS	PS2	23
机动战士高达 宇宙世纪群英会	PS2	24
吉他英雄2	PS2	22
交响诗篇NEW VISION	PS2	20
娇蛮之吻	PS2	22
筋肉人 筋肉大奖赛MAX	PS2	20
绝体绝命都市2 被冰封的记忆	PS2	23
恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相	PS2	23
浪客剑心 明治剑客浪漫谭 炎上！京都轮回	PS2	19
乐高星球大战Ⅱ	PS2	22
流行音乐12	PS2	22
龙骑士	PS2	20
龙珠Z 电光石火：NEO	PS2	22
梦幻骑士Ⅴ 世代传承	PS2	24
梦幻之星 宇宙	PS2	22
摩托浪漫旅	PS2	25
魔界战记2	PS2	23
魔塔大陆 咏唱在世界尽头的少女	PS2	18
女神侧身像2 希尔梅丽娅	PS2	29
女神异闻录PERSONA 3	PS2	24
前线任务5 战争的伤痕	PS2	27
蔷薇法则	PS2	22
蔷薇少女 决斗圆舞曲	PS2	19
乔乔的奇妙冒险 幽灵之血	PS2	19
雀·三国无双	PS2	19
任侠传 渡世人一代记	PS2	18
如龙2	PS2	25
神业	PS2	22
神之手	PS2	24
圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇	PS2	13
圣剑传说4	PS2	23
尸人2	PS2	23
世嘉拉力2006	PS2	18
世界足球 高潮	PS2	17
世界足球 胜利十一人10	PS2	29
侍魂 天下一剑客传	PS2	21
摔角天使 生存者	PS2	20
死神BLEACH 刀刃战士	PS2	19
宿命传说	PS2	27
天下人	PS2	23
王牌机师A.C.E. 异世纪传说2	PS2	24
网球王子 心跳的幸运者 山麓之谜	PS2	21
舞—乙HiME 少女舞斗史！！	PS2	18
小机器人大冒险	PS2	21
心跳回忆 Girl's Side 2nd Kiss	PS2	22
新·安琪莉可	PS2	22
新·豪血寺一族 烦恼解放	PS2	18
新鬼武者 幻梦之晓	PS2	24
新世纪福音战士 机密档案	PS2	18
学园坏小子	PS2	23
妖人 幻妖异闻录	PS2	19
伊莉丝的工作室 伟大的幻想	PS2	25
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	PS2	24
勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	PS2	25
月姬格斗 Act Cadenza	PS2	19
战国BASARA 2	PS2	25
战国无双2	PS2	27
战国无双2 帝国	PS2	25
召唤之夜4	PS2	25
正义联盟英雄	PS2	21
致命格斗：末日战场	PS2	19
铸蔷薇	PS2	18
捉猴啦！百万猴军	PS2	19
足球小将	PS2	20
最终幻想Ⅻ	PS2	30
罪恶装备XX SLASH	PS2	26
幽灵行动 尖峰战士	PS2 X360	27
真·三国无双4 帝国	PS2/X360	22
古墓丽影：传奇	PS2/X360/Xbox	24
杀手：血钱	PS2/X360/Xbox	24
疤面煞星	PS2/Xbox	19
达芬奇密码	PS2/Xbox	19
黑煞	PS2 Xbox	26
横冲直撞 平行线	PS2 Xbox	19
教父	PS2/Xbox	25
快打旋风：适者生存	PS2 Xbox	21
抵抗 灭绝人类	PS3	22
机动战士高达 锁定目标	PS3	18
山脊赛车7	PS3	27
未名传奇：黑暗王国	PS3	20
源氏 神威奏乱	PS3	20

游戏名称	机种	得分
装甲核心4	PS3	24
索尼克	PS3 X360	15
Capcom经典合集 混合版	PSP	21
DJ MAX PORTABLE	PSP	25
DQ&FF in富豪街 携带版	PSP	22
LUMINES Ⅱ	PSP	25
SD高达G世纪 携带版	PSP	27
高达圣战	PSP	22
怪物王国 宝石召唤师	PSP	26
横行霸道 罪都故事	PSP	24
幻想传说 全语音版	PSP	26
皇牌空战X 诡影苍穹	PSP	25
极魔界村	PSP	25
剑舞者 千年之约定	PSP	18
乐克乐克	PSP	22
潜龙谍影 掌上行动	PSP	25
忍道 焰	PSP	21
杀戮地带 解放	PSP	24
山脊赛车PSP 2	PSP	22
圣女贞德	PSP	27
世界传说 光明神话	PSP	27
死神BLEACH 灵魂升温3	PSP	20
随身玩伴 一起来学校吧	PSP	18
天地之门2 武双传	PSP	19
天外魔境 第四默示录	PSP	20
铁拳 暗之复苏	PSP	27
头文字D	PSP	21
瓦尔哈拉骑士	PSP	21
舞—HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史！！	PSP	19
心跳回忆 永伴你身边	PSP	21
新牧场物语 无瑕人生	PSP	24
星战佣兵	PSP	21
音乐爆破	PSP	22
英雄传说 海之槛歌	PSP	21
樱大战1&2	PSP	25
勇敢的故事 新的冒险者	PSP	26
罪恶装备 审判	PSP	22
SD高达 极速铁锤	Wii	22
Wii Sports	Wii	24
超级猴球 香蕉闪电战	Wii	24
赤钢铁	Wii	23
雷曼 疯兔危机	Wii	24
墨丘利神之杖Z 双超执刀	Wii	20
塞尔达传说：黄昏公主	Wii	29
手舞足蹈 瓦里奥制造	Wii	25
NBA 2K7	X360	24
ZEGAPAIN XOR	X360	19
宝贝万岁	X360	24
彩虹六号 维加斯	X360	26
超级机器人大战XO	X360	25
超人归来	X360	15
地球防卫军3	X360	21
分裂细胞：双重特工	X360	27
风神计划	X360	21
合金猎犬	X360	21
黑道圣徒	X360	22
极品飞车 卡本峡谷	X360	23
剑豪ZERO	X360	17
九十九夜	X360	22
卡片召唤师 传说	X360	24
蓝龙	X360	29
灵弹魔女	X360	19
灵异恐惧	X360	23
掠食	X360	22
乒乓	X360	19
热爱足球 蓝色战士们的轨迹	X360	18
丧尸围城	X360	24
上古卷轴Ⅳ：湮灭	X360	27
胜利十一人X	X360	26
失落的星球 极点危机	X360	26
使命召唤3	X360	26
首都高BATTLE X	X360	23
摔角玫瑰XX	X360	21
死或生极限沙滩排球2	X360	19
索尼克	X360	18
泰格伍兹PGA巡回赛07	X360	23
天诛 千乱	X360	21
无限试驾	X360	22
旋光之轮舞 Rev X	X360	22
御姐武戏X 点血继承者	X360	20
战争机器	X360	23
正义事业	X360	21
职业冰上曲棍球 2K7	X360	22
指环王：中土大战Ⅱ	X360	23

www.plumbook.cn



www.plumbook.cn





畅享新亚电玩
欢乐游戏世界!

GNET
新亞電玩連鎖

北京航天新亚数码科技有限公司
www.chinagnet.com



新亚是国内目前玩家心目中品牌信誉度最高、服务最正规的连锁零售店，以下为各店联系方法(新亚总部QQ:

北 京 地 区

上 海 地 区

广 州 地 区

www.plumbook.cn


智力苑电玩超市
庆贺新春
任天堂 Wii
微软 XBOX360
任天堂 NDSL
SONY PS two
SONY PSP
SONY PS-3
石门一路
泰兴路
新闸路906号
Tel:62536579
智力苑静安店
上海新闸路906号
电话：021-62536579
104路/136路/36路（石门二路站下）
人民路
金陵东路
福建南路139号
上海星月家电商行
Tel:63203142
金运GAME黄浦店
上海福建南路139号上海星月家电商行
电话：021-29961704 63203142
783路/隧道八线（福建南路站下）
玉屏路
遵义路512号
幻想空间
上海银行
天山路
幻想空间长宁店
(1)上海遵义路512号幻想空间
(2)上海天山支路201号芙蓉江路电脑城345室
电话：021-62413397 13003193909
71路/地铁2号线（娄山关路站下）
共和新路
岭南路
智力苑电玩超市
汾西路652号
Tel:56884803
上海汾西路652号
电话：021-56884803
46路/912路/951路/110路（汾西路站下）
广灵一路120号14室
Tel:65606009
广灵一路
广中路
广灵二路
轻轨三号线赤峰路站
中山北一路
上海广灵一路120号
电话：021-65606009
537路/川虹线/139路（上农新村站下）
中山北路
石泉路
岚皋路113号
Tel:52900732
上海岚皋路113号
电话：021-52900732
112路/69路/706路/743路/40路/737路
/224路/909路/923路（和平新村站下）
* 本公司以诚信,诚实,为宗旨,以优良的品质回报顾客,决不弄虚做假,凡在本公司购买主机者,一律七天包换,终身保修。
* 节假日照常营业,欢迎新老顾客光临。
* 专业维修各类游戏主机


北京艺隆聚兴游戏服务中心
本月特价 PSP 豪华版 (原瑞明兴隆) 邮购 维修 回收
NDS 烧录卡
R4 185 元
supercard lite 270 元
Dslink 295 元
G6 lite 4G 450 元
M3 lite(专业版) 240 元
M3 lite 390 元
EZ5(免刷机) 269 元
PSP
PS3 60G 3980 元
Wii 1850 元
NDSL 1090 元
GBA-SP
XBOX 360
港版 2650 元
台版 2490 元
PStwo 1050 元
sports
高价回收 XBOX GBA-SP GBA
诚征加盟店


2007春季CEFO杯电子竞技公开赛
山东次世代赛博店
www.nextgeneration.com.cn
欢迎登陆赛事网站：山东小熊在线www.sd001.com
山东次世代
玩模玩样


上海游戏地带
凡在本店出售的主机均有第一次画面且各类主机本店承诺一月包换一年保修的服务原则
本店的服务宗旨：诚信对待每一位顾客，遵循很一定的准则，为您提供最好的售后服务！
新 春 特 惠 ！
PSP
NDSL
Wii
PStwo
XBOX360
PS3
021-36060769
13120817318
http://shop33796038.taobao.com 双钻店


嘉乐电玩
迎新春！本店所有主机均特价销售，欢迎新老顾客来电咨询！
在本店购买所有主机 保修服务
XBOX 360
Wii
PlayStation Portable
PlayStation 3

北京嘉兴游戏机经营店

凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘，加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘

海淀区 中关村鼎好电子商城地一层B206号
热线电话 010-82698158
大宗购物热线 010-82698157

东城区 美术馆销售部
地址 北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
热线电话 010-64031591 64035610

邮购汇款地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号 邮编：100010
收件人：蔡晓刚 先生 传真：010-64035610
交通银行：405512 4091 9649 609 农业银行：95599 8001 42038 66216

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

Wii、PS3 现货供应，电话垂询！
NDSL 1120元 (多款颜色) 神游NDSL 已发售！
PStwo70000型 全系列 980元（限20台）
XBOX360 全场特价

嘉兴维修中心 三免服务
1. 免费为各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开免费（只收取维修配件费）
维修技师承诺绝所维修的主机或周边配件全部当面修理
100%全部修复让您放心使用。

PS 配件
3XXXX 光头 280-380元
5XXXX 光头 380-530元
7XXXX 光头 90-160元
光头线圈（全新） 120-260元
光头夹管（全新） 160元
3XXXX光头驱动芯片 50-120元
5XXXX光头驱动芯片 40-160元
光头主板103芯片、(全新) 380元
PS II 主机 CPUEE 芯片（全新） 360-550元
PS II 主机 精雕图像芯片 150-280元

PSP 配件
PSP主机光头原装全新 280元
PSP主机主板原装全新 800-950元
PSP原装屏幕液晶（全新） 380元
PSP原装三星液晶（全新） 260元
PSP原装背光板（全新） 360元
PSP原装方向键+按键（全新） 120元

攻略大全

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元。

本公司面向全国批发主机和配件！
电话：010-64035610

上海春康商贸
上海P·K数码电玩专营店

新年特价！
本月PSP特价！
凡在本店购入主机PSP，皆能自动升为会员，可终身享受任何新老游戏、电影、MP3等的免费提供！

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备、品种繁多

本公司一直秉承信誉第一，顾客至上的理念，长期保持所售主机和原配件绝不以次充好，以旧充新，假一罚十的经营准则，我们拥有品种齐全的货物，一手的主机价格，完善的售后服务，并聘请了专业的维修技师，打造了当面拆机当面维修，做开式维修价格的经营特色，杜绝了游戏行业中某些坑害消费者的欺诈行为，经过我们不懈的努力和坚持，目前在消费者群中得到了良好的口碑，打造了P·K数码这一消费者信得过品牌，并且在易趣网上长期保持着极高的好评率与信誉度。

P·K数码宝山店
地址 上海市闸北区宝山路177号 近虬江路、天目东路
电话：021-66288809 联系人：赵伟刚 邮编：200071
QQ 284046009 营业时间：早11：30—22：30
公交 轻轨一号线直达宝山路站，66、65、51、18、101、69、78
工商银行卡号：9558 8010 0115 4622 455 持卡人：赵伟刚
农业银行卡号：95599 8003 05177 20113 持卡人：赵伟刚

欢迎邮购

P·K数码彭浦店
地址 上海市闸北区彭浦新村临汾路523号（即640号对面） 邮编 200435
电话 021-66831506 联系人：张杰 QQ 171330078
公交 04、46、95、114、203、722、762、845、849、850、865
营业时间 早11：30—22：30
9555 5002 1664 1225 持卡人：张杰
9558 8010 0115 6083 494 持卡人：张杰

新疆海胜电器

玩家大本营

Play Station 3 现货发售中

总店地址：乌鲁木齐市扬子江路红山金道苑27号 邮编：830000
联系人：吕英（小姐） 芦清海 13609934667
电话：0991—4515260 售后服务电话：0991—4559581
海胜分店地址：乌鲁木齐市红旗路赛博数码广场负一层B5、B6室
电话：0991—2812896 联系人：胡小东

上海王子电玩

（原上海王子游戏） www.wzdw.net.cn

邮购地址：上海市南黄浦区广西南路81号 邮编：200021 收款人：王君善
邮购咨询电话 021-53837005 021-29624469 QQ.414602755
E-mail ps.wzdw@yahoo.com.cn 淘宝网商店 http://shop33984519.taobao.com/

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
夏普903SH手机（3G）黑、红、白三款颜色	4300/20	苹果ipod nano2代 2.0GB（银色）	1080/10
夏普703SH手机（3G）白款颜色	2250/20	苹果ipod nano 4.0GB（黑色、白色）	1250/10
夏普904SH手机（3G）	3800/20	苹果ipod nano2代 4.0GB	1490/10
夏普804SS手机（3G）黑色、黄色	2000/20	苹果ipod nano2代 8.0GB（黑色）	1800/10
夏普Z-548手机（3G）	2100/20	苹果ipod video2代 30.0GB（黑色、白色）	1880/10
SONY T10数码相机（日本版、日本生产）	2100/20	苹果ipod video 60.0GB（黑色、白色）	2380/10
SONY T50数码相机（日本版、日本生产）	2500/20	苹果ipod video2代 80.0GB（黑色、白色）	2700/10
Canon IXY DIGITAL 800IS 数码相机（日本版）	2100/20	SONY PSP日本限定版（合金装备，真枪皮装）	3300/20
任天堂 Wii主机 日本版（全配置，原包装）	2380/30	SONY PSP手掌机（日版）普通型	1450/20
PS3主机 日本版 60GB（主机+原装无线手柄+AV线）	4500/50	SONY PSP手掌机（日版）套装型	1650/20
PS3主机 日本版 20GB（主机+原装无线手柄+AV线）	3500/50	任天堂DS Lite 小神游	1130/20
PS2主机（77006型+原装手柄+五款游戏任选）	1150/20	任天堂DS Lite 日版	1180/20
PS2主机（75006型+原装手柄+五款游戏任选）	1150/20	任天堂DS Lite 美版 白色	1180/20
PSone主机全套（手柄2只+记录卡+10张游戏碟任选）	380/20	三免DS烧录卡R4（免刷机、免引导、免转换）	220/20
PS1主机全套（手柄1只+记录卡+10张游戏碟任选）	300/20	三免DS烧录卡SuperCard DS One	320/20
Xbox 360主机 港版（原装手柄+耳机+直读+电源）	2800/30	任天堂DS手掌机（日版、港版、美版）	980/20
DC主机（主机+电源+组手柄+10张游戏）	350/20	任天堂GBA 日本版 手掌机	350/10
超任主机（原装手柄+AV线+电源）	120/20	任天堂小神游SP机增亮型（全套）	680/10

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取。
为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。
版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅。
本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！
GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询。

营业时间：12：00-19：30（年中无休）
营业时间：10：30-20：30（年中无休）

南京新世界电子公司



www.xsjgame.com

业务QQ：583544576　神游联盟QQ：362119163　网购QQ：527654405

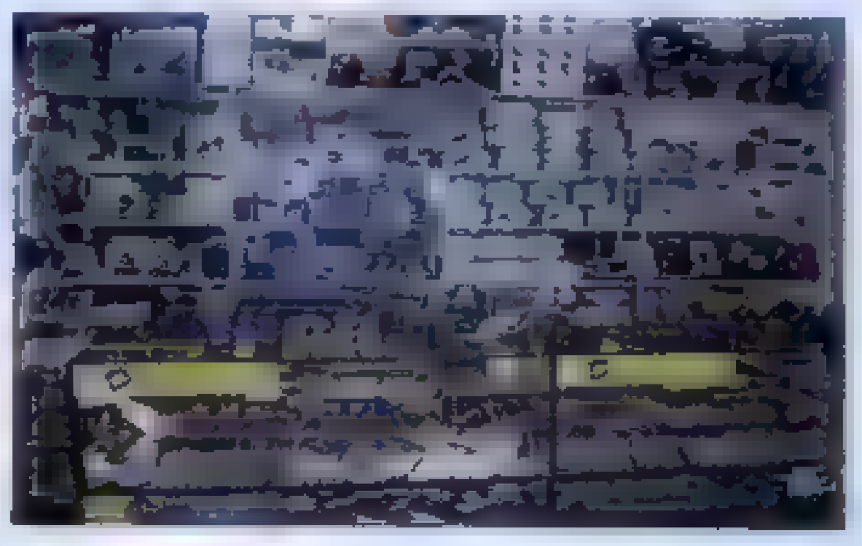
本公司系神游科技（中国）有限公司正式授权工卖、安徽地区指定代理商，代理正规行货、全国联保，喜道正宗，现"神游联盟"专卖店江苏、安徽地区招募中，欢迎有识之士携手同进，共同发展。
本公司现诚聘业务人员、市场进货员、专柜促销员若干名，欢迎有志者加盟本公司。

保修服务：凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

经营项目："神游公司iQue系列产品""索尼游戏机系列产品""任天堂掌机系列""精码精灵掌机系列"及罗技、北通、黑角、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理。



南京中央路41号-3
电话：025-83243353　联系人：谢小姐


南京建宁路22号
电话：025-85514909　联系人：卞小姐

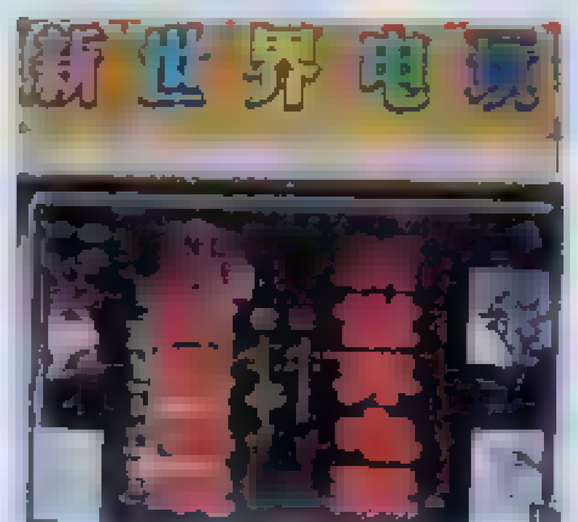
南京新世界经营总部

地　址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　联系人：卫先生　卞小姐
批发热线：（传真）025-85501289　85514909
邮购部：地　址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　邮编：210037
收款人：万洪来　电话：025-85514909转103
销售与售后服务中心：南京建宁路22号批发部内　电话：025-85514909转105　联系人：卢先生
经销客户售后服务热线：南京中央路41号-3　电话：025-83210718　联系人：陶先生


新街口　南京中山东路87号
电话：025-84704838　联系人：孙小姐

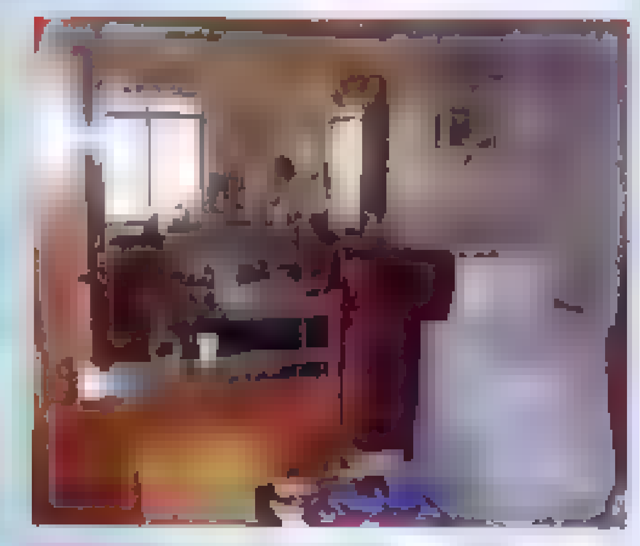

中央　南京建宁路13-12号
电话：025-85511069　联系人：卫先生


电子城：南京洪武路135号中山电子城B08档
电话：025-86868550　联系人：郑小姐



汉中门：南京汉中门大街迎春里3号106
电话：025-86898898　联系人：高小姐


大洋百货：南京新街口大洋百货7楼玩具柜
电话：025-85126818


网购服务部　南京建宁路22号亚都大厦10楼1010
电话：025-85549329　联系人：赵先生

神游科技（中国）有限公司（神游联盟）江苏、安徽地区授权经销商正在招募进行中，名额有限，申请从速！

美国电子火柴人

搞哪，搞上，搞搞震，火柴人！

内置动作传感器，
翻转或摇晃小方块，
小人会站立不稳，东歪西跌，
甚至头晕恶心呕吐！





内置有趣积分小游戏


减肥狂-引体向上　球星-顶球　狗圣-逗狗　鞭神-跳绳
洁癖-喷蚊　工作狂-练腿功　操作员-打地鼠　麦克风-打碟

- 每个四方块代表一个世界。
- 每个世界都住着一个主人公。
- 他们性格各异，拥有不同爱好及生活方式。

○把几个小方块连接在一起，创造奇趣无穷的世界
○小人们会自动产生联系，打招呼
○他们会相互串门，并在一起玩耍、相互搞怪
○超过100多种古怪动作，连接得越多，变化越多

零售点：
1、三联电玩店
地址：南京市中央路47号三联电玩店
电话：(021)86633134 13851422522
2、北京新亚数楼店
地址：北京市地安门外大街9号
电话：(010)64043781
3、北京新亚中关村大华店
地址：中关村大街49号大华写字楼一层北一门市
电话：(010)62519668
4、电玩地带
地址：广州市中山五路68号五月花广场三楼318铺
电话：(020)83374327
网址：http://shop33876566.taobao.com
5、双佳电玩
地址：无锡市五爱路五爱广场地下
电话：(0510)82700355
6、虎威商行
地址：上海市普杨路272号501室
电话：(021)62443393 13002102750

经销商：
1、复旦开圆文化信息(上海)有限公司　电话:(021)64180059
2、上海元辅国际贸易有限公司　电话:(021)64046929
3、上海兆营电子有限公司　电话:(021)62766727

中国总代理：
广州市易特管电子科技有限公司
电话：(020)38390561 38390562
网址：http://www.eetcl.com





www.plumbook.cn





&3DM-SMV
www.plumbook.cn



3DM-SMV
www.plumbook.cn

160页16开精装特辑＋珍藏版原声CD
十周年典藏特辑
10th anniversary

FINAL FANTASY VII

FINAL FANTASY VII COMPLETE GUIDE



2月9日
全国上市

10th
anniversary
1997—2007

带你全面了解这部游戏史上的不朽之作

最终幻想VII/最终幻想VII 再临之子/最终幻想VII 危机之前/最终幻想VII 危机之源/最终幻想VII 地狱犬的挽歌

世界观全面解惑、全角色资料介绍、精美设定原画赏析、游戏道具珍藏图鉴、《FF7》初期剧本、《FF7AC》弃用构思、制作人员秘闻访谈、官方外传及前传小说……与《最终幻想VII》有关的一切尽在本书中。

网上购书

读者朋友们也可以到我们的淘宝网上书店进行购书，同样免收邮费，并有精美小礼品赠送。地址是：shop33788833.taobao.com
或者在登陆淘宝网后，搜索“动漫游工作室书店”(在左边的下拉菜单中选择“店铺”)也可以来到本店。